ЕКСКЛУЗИВНО

WORLD OF WARCRAFT HONOR SYSTEM

Онлайн ролевите битки влизат в ново измерение

2 диска



БРОЙ 5 (85), МАЙ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

REVIEW

DOOM 3
Resurrection of Evil

ЕКСКЛУЗИВНО

SWAT 4
Special Weapons and Tactics

ЕКСКЛУЗИВНО

EMPIRE EARTH II

Championship Manager 5
Act of War: Direct Action
Brothers in Arms: Road to Hill 30

REVIEW

Driv3r

REVIEW

Stolen

SOFTWARE

PC профилактика – пролетно почистване

ДЖАДЖИ

Топ 100 джаджи за всички времена

ИНТЕРНЕТ

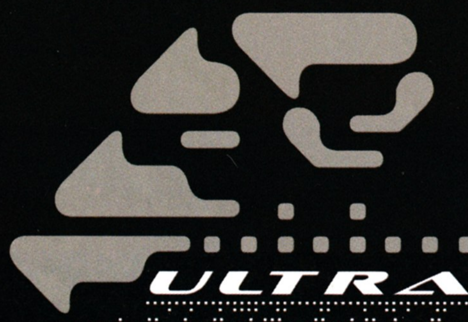
Няколко четирибуквени сайта за киномани

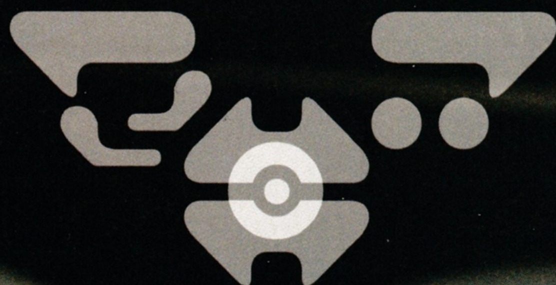
PS MANIA

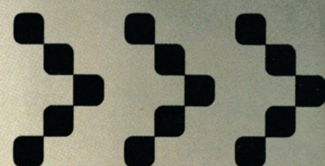
Timesplitters: Future Perfect

Fight Night Round 2





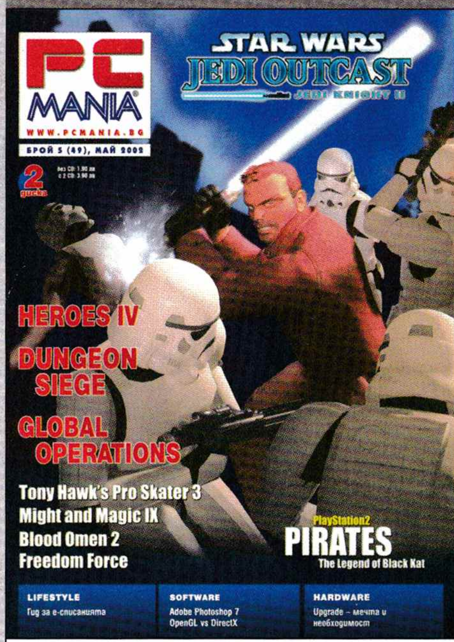




БРОЙ 5 (85) МАЙ 2005

"Ако видите нещо да се движи - застреляйте го.
Ако пищи на немски - гръмнете го отново!"

Brothers in Arms



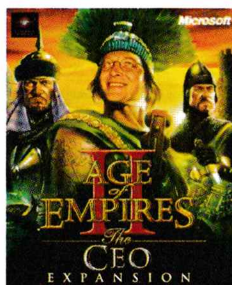
Преди 3 години

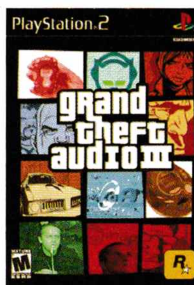
Броят преди три години е с корица от Star Wars, броят преди шест също. Няма защо да се и замислям – звездната поредица минава като тънка червена линия през гейминга, киното, а и през целия ни живот. Последните ни два броя са посветени на игри от поредицата на Лукас, а в средата на май чакаме Епизод 3 – свързващото звено между старите серии и онези двете нови, които някои отричат, а други не съвсем. Какво стана с трите големи поредици – Matrix, Lord of the Rings и Star Wars? След като хора и машини разбраха, че е по-добре да живеят в една мирна и жизнерадостна матрица, след като Кралят се завърна, а Фродо изхвърли успешно пръстена, аз тръпна в очакване как точно най-великият герой за всички времена ще премине на Тъмната страна и ще се превърне в Лорд Вейдър. Ще се затвори третата, последна сага и ще настъпи мрак и пустота.

Колебая се дали да не обявя края на киното. Погледнете го каква боза е напоследък. Няколко спорни исторически филмчета, два-три комерсиални футуристични ешкъна, куп отвратителни възамерикански комедии и един Kill Bill, който трябва да измие срама на цялата тая киноиндустрия. Трудна работа.

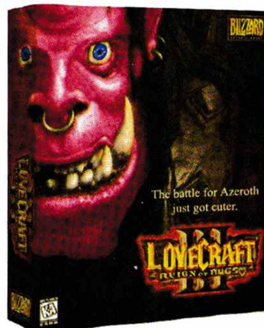
Може би киното е в някакъв идиотски период, в който временно е забравило как се правят интересни филми. А може би... в съответствие със законите за търсенето и предлагането то просто дава на хората това, което искат. Дано да не е така. Надявам се да има някаква грешка, да е някакъв бъг в матрицата и много скоро да излезе пач или за киноиндустрията, или за нейните потребители.

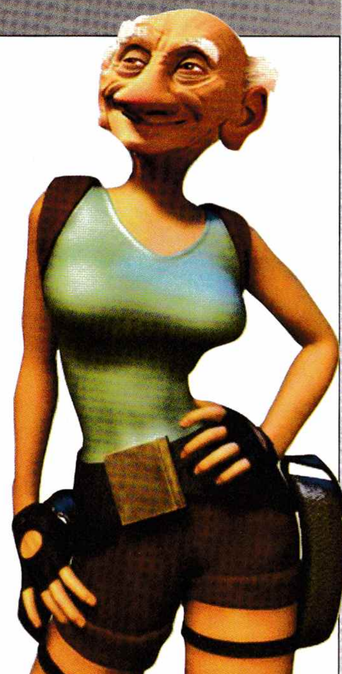
Петър Табов











The Sims World of Half-Life 3

Хибридните игри – приятел или враг?

Не знам за вас, но лично аз често си спомням далечната 1994-та с голяма доза носталгия. Именно тогава за пръв път нагазих с двата крака в света на гейменето. По онова време обект на любопитството ми бяха основоположниците на най-игараните и до днес жанрове: WarCraft, Dune 2, DooM II, впоследствие – Quake 2. Времето летеше, а аз все още джитках на тези неповторими заглавия. А когато започнаха да се появяват и техни продължения, радвах се като сиромах на пържола. Последваха силни години на геймене, турнири, безсъние и незабравими моменти.

Но видите ли, дойде момент, в който нещата започнаха да се променят. Найосезаемо се развиваше един аспект от цялостната картина, а именно кръстосването на отделните жанрове.

Забелязахте ли, че след излизането най-успешната хибридна игра, а именно WarCraft III, може би две години не се появи една стратегия, в която да не се срещат ролеви елементи? Това не ви ли дразни поне малко? Не се ли чувствате пренаситени от този "нов" жанр, който се образува сякаш от само себе си? Най-лошото е, че рано или късно ще дойде моментът, в който на хората ще им дойде до гуша от тези непрестанни експерименти – били те успешни или не. Нужно ли е всичко да се усложнява толкова много, за да се върви напред? Свършиха ли се добрите идеи, че трябва да правим кръстоски от съществуващите? Нима въпреки своята своеобразна простота игри като WarCraft, DooM II, Quake 2 или пък Dune 2 ще бъдат забравени? Не, не мисля, че това ще се случи, но знае ли човек...

Най-ярките примери за успешна хибридизация, за които се сещам в момента, са: GTA, която умело обедини симулатор и екшън в едно. Spellforce: The Order of Dawn, която подобно на близърдския хит WarCraft III, се опита да слее стратегическия жанр с ролевия и разбира се, много други, които преплитат множество игрови концепции, създавайки нови. Примери колкото си искаме. Интересното е, че и за в бъдеще се очакват заглавия, които все повече ще обединяват жанровете. Например Spore, която се очаква да преплете в себе си обаянието на игри като Pac-Man, Diablo, Populous, Sim City и Civilization. Правете си сами сметката за какъв буламач става въпрос.

В интерес на истината голяма част от съвременните качествени геймзаглавия са хибриди между два или повече жанра. Искаме или не, най-вероятно бъдещето на гейминга ще се гради точно в тази насока. Но моят апел към производителите на игри е: не прекалявайте, не наводнявайте пазара с еднотипни съчетания, вложете повече чувство в новите си проекти и зарадвайте нас, потребителите, с нещо наистина ново и качествено.

Много е важно да ме разберете правилно – в никакъв случай не казвам, че смесването само по себе е нещо лошо и неправилно. Моята гледна точка по въпроса се описва много точно от небезизвестната максима, гласяща: "количеството прави отровата". Според мен това твърдение важи за всяко едно нещо в живота ни, защото с каквото и да прекалите, то ще загуби своя първоначален чар и обаяние.

Асен Георгиев

Любовта народна е хем вярна, хем коварна. Един път си най-отгоре, следващия вече си абсолютно забравен и отхвърлен. Читателите на PC Mania също са хора и също спазват общочовешки известните принципи. Така се случи през този месец и със Sith Lords, която през миналия зае достойното трето място. Пътят от „Осанна до разпни го" се измерва точно със седем стъпки и край почти на прага на изчезването. Това е положението обаче на свободния пазар.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ АПРИЛ 2005?

1.World of WarCraft	15.72 % (282)
2.WarCraft III	10.20 % (183)
3.Counter-Strike	7.53 % (135)
4.StarCraft BroodWar	6.30 % (113)
5.Football Manager 2005	5.52 % (99)
6.FIFA 2005	5.30 % (95)
7.Call of Duty: UO	5.18 % (93)
8.NFS Underground 2	4.96 % (89)
9.SW: Republic Commando	4.85 % (87)
10.KOTOR 2: Sith Lords	4.79 % (86)

ГОТОВИ ЛИ СТЕ ДА ДАВАТЕ ПАРИ ЗА МУЛТИПЛЕЙЪР ОНЛАЙН ИГРИ?

Не, играя ги безплатно	**39.47 % (369)**
Да, при разумна цена	**38.29 % (358)**
Не, не се интересувам	**13.05 % (122)**
Да, при всички обстоятелства	5.24 % (49)
Онлайн какво?	3.96 % (37)

PC MANIA TOP 10

Други продължават да са ненадминато популярни. World of WarCraft безапелационно окупира челното място и подобно на Шумахер в славните му дни (тая година нещо не върви, май, а?) не смята да се откаже скоро. Вторият, WarCraft Frozen Throne, само затвърждава принципа, че когато една игра е създадена с далновидност и добър маркетинг, годините отминават, а щастието остава. Златният принцип на Blizzard се потвърждава и от четвъртия, "Дедовото", който колкото по-стар става, толкова повече се залежава и окопава в челната петорка.

Както и да го погледнеш, тазмесечният чарт е леко носталгичен и консервативен, след като в първата петица три от игри са на възраст, по-голяма от две години. Петият, Football Manager, е съвсем млад, макар и със зряло сърце (говорим за неделя сутринта и принципите на Sports Interactive в правенето на футболни симулатори) и напук на всички нападки и критики продължава да владее футболните страсти малко преди решителния финал на Шампионската лига през този сезон. Футболът очевидно е легнал на сърцето на мнозина, след като на шесто място е класирана FIFA 2005 – за едни реалната игра и боравене с топка е по-важна от тактическите схеми и стратегическото планиране, дефиниращи вкусовете на други.

Седмият – Call of Duty – разочарова. Въпреки добрия си потенциал играта не успява да се пребори за по-предно класиране в десетката, като причината за това може да се търси най-вече в краткостта ѝ – въпреки нивото на сложност и въпреки многото фрицове тя се превърта за лежерни четири-пет дни. А след това вече не е интересно…

Едва ли можем да кажем същото за осмия – NFS Underground 2, който дълго време се бореше за място, близо до петото, но в крайна сметка отстъпи в нелекия двубой с претендентите си. Карането на коли може би ще стане отново модерно, когато истинските надпревари в хубавото време свършат и отново дойде време за ерзац забавление пред монитора. Това означава поне няколко месеца апатия за любителите на октанови намамки…

Девети е Star Wars: Republic Commando, като той е единственото ново попълнение през месеца. Очевидно е, че след премиерата на Епизод III популярността на игрите около междузвездните войни ще нарасне. Дотогова те стоят в очакване. Както и вие може би? Датата е 19 май, ако още не сте разбрали…

Зададохме ви въпроса играете ли мултиплейър онлайн игри. Резултатите показват, че трансформацията в съзнанието на българските геймъри вече се е състояла и онлайн забавленията са част от ежедневието им. Все още те играят обаче предимно безплатни маниащини (като Mu Online например) и не заплащат месечни такси. Въпреки това хората са напълно наясно с пазарния модел, в който създателите търсят възвръщаемост на интелектуалните си инвестиции и са готови да заплатят за удоволствието, стига то да е по джоба му. Все още е твърде малък делът на онези, които се включват във вселената на World of WarCraft и които разцъкват небрежно най-доброто от днешните игри, без да се притесняват от финансовия въпрос. Ширещото се и по нашите земи пиратство обаче предопределя бъдещето на гейминга именно в насока на споделена онлайн среда, където всеки знае какво получава, защото знае какво плаща. Също както и читателите на PC Mania – щом държите новия брой на любимото си списание в ръцете си, нали?

И през следващия месец очакваме да гласувате на познатия адрес: www.pcmania.bg. Няма нищо по-лесно от това, както няма и нищо по-хубаво от задаващото се лято.







ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Ще има Half-Life 2: Aftermath

Този месец из мрежата се появиха първи информации по темата за първия офи-



циален експанжън за Half-Life 2. Те са доста оскъдни и се позовават на статия, излязла в елитното геймърско списание "PC Gamer". Според материала продължението вече се разработва от Valve Software и трябва да види бял свят това лято. Главният герой отново ще е Гордън Фриймън, а сексапилната Аликс пак ще заема важно място в сюжета на играта.

Официален анонс на Call of Duty 2

През април Activision официално разгласиха, че Infinity Ward се потят над Call of



Duty 2. Тази информация всъщност беше известна отдавна, но не беше официално обявена от разпространителя. Сега, когато вече това е потвърдено, Activision обещават, както обикновено, свръхреализъм, много добър изкуствен интелект, чисто нов енджин и динамичен и нелинеен сюжет. Според разработчиците от Infinity Ward ще има много варианти за минаване на една и съща мисия, което ще даде истинска свобода на играча. Засега Call of Duty 2 е обявена за идната есен.

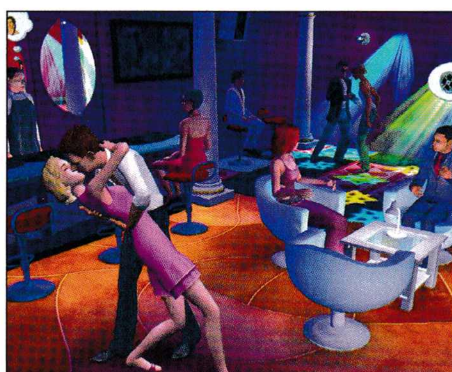
Никой не може да спре Лара!

Eidos разгласиха как ще се нарича седмата част на играта, посветена на секси археоложката Лара Крофт. Тя би трябвало да се казва Tomb Raider: Legend и се разработва от геймстудиото Crystal Dynamics (отговорно за серията Soul Reaver). Играта се готви за PC, PlayStation 2 и Xbox, а към екипа на Crystal Dynamics вече се е присъединил и Тоби Гард – бащата на Лара.

Tomb Raider: Legend ще разкрие повече от характера на героинята, като от Eidos обещават много нови движения, акробатики, мимики, оръжия и противници, които ще добавят още разнообразие към иначе зациклилата серия.

The Sims 2 – комерс с пореден номер!

Този месец Electonic Arts оповестиха, че вече работят върху Nightlife – втория експанжън за The Sims 2. Авторите на поредицата не спират да бълват продължение след продължение с основната идея пари и още пари! Този път малките симове ще могат да се разхождат из града на лунна светлина и да се забавляват в нощните клубове – вълнуващо преживяване,



което ще донесе на ЕА още няколко милиона долара. Обещанията за нови неща са логични, но едва ли някой очаква нещо наистина революционно. Феновете на поредицата трябва да се оглеждат за експанжъна към края на годината...

Heroes of Might and Magic V от руснаци!

След дълго чакане Ubi Soft най-накрая ощастливиха всички верни фенове на поредицата Heroes of Might and Magic. Те обявиха, че вече официално се работи над петата част, която се разработва от... руснаците от Nival. Компанията има добри традиции в производството на PC игри със заглавия като Blitzkrieg, Silent Storm, Rage of Mages и Etherlords. Според първоначална информация по темата в Heroes of Might and Magic V ще има нов 3D енджин, както и в момента разработваща се осъвременена система за водене на битките. Интересна новост е и присъединяването на Nival към американската групировка Ener1 Group. Така компанията вече ще се казва Nival Inc., но ще продължава да работи в стария си състав и със стария си президент. Руското геймстудио ще бъде използвано от американците за разработка на игри за задаващите се конзоли трета генерация. Да се надяваме, че това няма да попречи на създаването на новия Heroes.

Бъдещето на Unreal Tournament

Според Computer Gaming World съвсем скоро ще станат ясни детайлите около задаващата се нова част на Unreal Tournament. Според майския брой на гореспоменатото списание в новия UT ще има единадесет оръжия, част от които ще са нови за поредицата. Подготвя се и нова глобална система за оценяване на клановете, като така вече състезанието няма да е персонално ориентирано, а по-скоро отборно. Режимите на игра ще бъдат Onslaught, DeathMatch, TeamDeathMatch, Capture The Flag и един нов – Conquest.

Enemy in Sight от авторите на Mafia

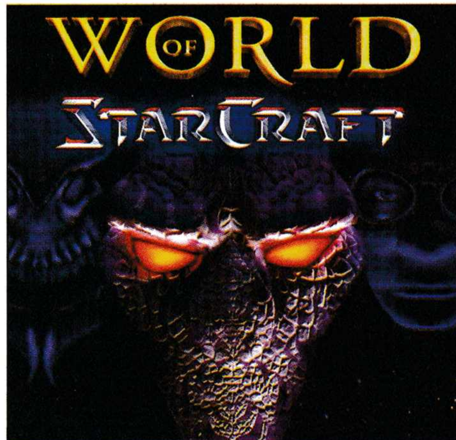
На пресконференция в Берлин Atari шумно разгласиха, че вече се готвят за нов



шутър, разработван от Illusion Softworks. Той ще се казва Enemy in Sight и авторите на Mafia и Hidden & Dangerous вече работят над него. Сюжетът в него ще ни пренесе в близкото бъдеще, където враждата между САЩ и Русия е прераснала в глобален конфликт. Засега не се знае нищо повече по темата.

Геймърският първи април

Нали не си мислите, че първи април се празнува само в България? Всяка година



новинарските геймсайтове имат навика да пускат всякакви заблуждаващи новини на тази дата. И тази година не направи изключение. Преди лъжите обаче бяха по-сладки, защото бяха малко, звучащи много сериозно и можеха да объркат дори и сериозен геймкритик. Такава новина от тази година например е обявеният от Blizzard "нов" проект" World of StarCraft, който едва ли не може да убеди искащия да повярва. Други подобни новини засипаха цялото интернет пространство, като дори бяха разпространени слухове, че между 21 часа на 1 април и 21 часа на 2-ри Интернетът ще бъде спрян за профилактика.

Blizzard обявяват Панда експрес в WoW

От Blizzard обявиха, че са решили проблема с глада на героите в World of War-



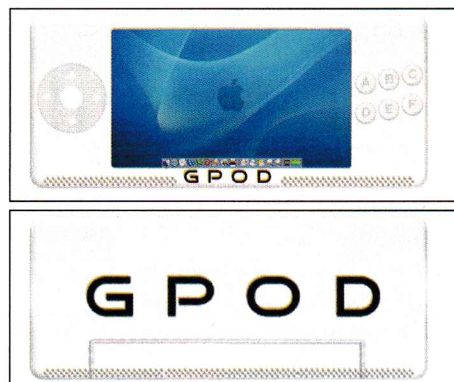


Craft. Техни екипи вече са интегрирали в играта така наречения Panda express, което не е нищо повече от верига за бързо хранене. Дори не обикновена верига, а такава с китайска храна и доставка по домовете (или в движение). За улеснение на играчите, те ще трябва просто да напишат "/panda" и Панда експрес менюто ще излезе на екрана. След това те ще трябва само да поръчат храна и до няколко минути тя ще бъде при тях.

Имайте предвид, че всяка година Blizzard пускат майтап, в който са замесени панди, като за миналата година, това беше новата раса панди, като add-on за WarCraft 3.

GPod от Apple

Apple обявиха, че имат план да пуснат на пазара платформа за гледане на филми

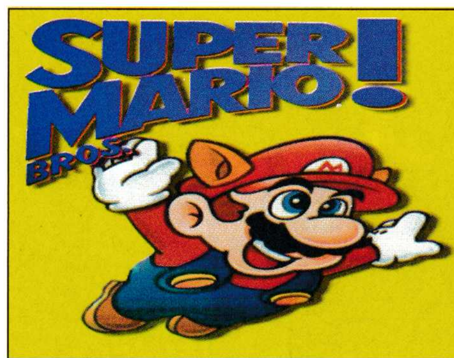


и играене на игри. Тя ще има между 80 и 120 гигабайтов хардиск и ще поддържа всякакви аудио и видео файлове. Устройството ще тежи около 250 грама и ще струва почти толкова, в долари - 300$...

И нали не си помислихте, че някои от горните неща е истина? :P

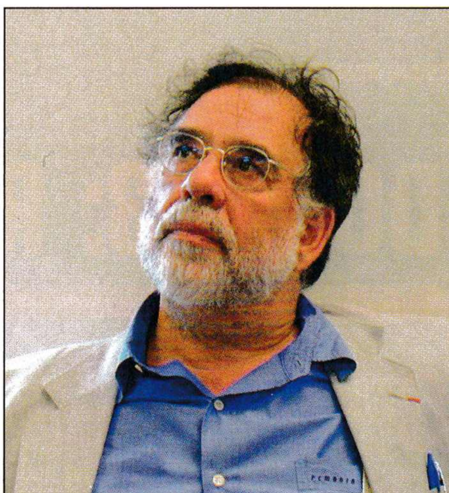
Mario виновен за детска агресия

Шестнадесетгодишен мексиканец бил заловен на местопрестъплението, скачайки с двата крака върху стадо костенурки. Убитите са били 34, а други 15 са ранени. Експерти психолози обясниха, че причината за тази асоциална проява е играта Super Mario Bros и изпълнителят Мерилин Менсън.



Копола не одобрява играта The Godfather

Франсис Форд Копола, режисьор на добилата култов статус трилогия "Кръстникът", е възмутен от вида на играта, базирана на неговите филми. Тя се разработва от EA, а той е имал възможност да види как върви работата по нея. Оказа се, че Копола е бил информиран как EA работят над подобна игра малко преди да погледне крайния продукт. Причината за това е, че не режисьорът, а фирмата продуцент държи правата над филмовата лента и марката "The



Godfather". Франсис Форд Копола не е бил попитан за мнение или съвет за сюжета и стила на играта, като според него резултатът до момента е отчайващ. "Не знаех нищо за това. Дори не ме попитаха дали смятам, че идеята е добра. EA са взели познатите на всички ви герои, които просто се стрелят и убиват един-друг. Нямам нищо общо с тази игра и въобще не я одобрявам, според мен тя е просто злоупотреба с филма", казва Копола.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft
Star Wars Galaxies: Rage of the Wookiees	LucasArts
The Roots	Cenega
The Bard's Tale	Vivendi Universal Games
Advent Rising	Majesco
Pariah	Groove Games
Risk Your Life: Path of the Emperor	PlanetWide Games
Supreme Ruler 2010	Strategy First
Gun Metal	Strategy First
Madagascar	Activision

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

15 Ноември 2145 г.

Изследователската база на корпорация Union Aerospace на Марс е напълно унищожена вследствие на "технически проблем" при провеждането на секретен експеримент. Открит е само един оцелял.

1 Май 2146 г.

Орбитална космическа сонда засича слаб неидентифициран сигнал, идващ от повърхността на Червената планета, поточно от изоставения комплекс Site 1.

8 Август 2146 г.

Корпорация Union Aerospace обявява подновяването на изследователската си програма на Марс. За водач на експедицията е избрана доктор Елизабет МакНийл, бивш сътрудник на изчезналия при аварията доктор Бетругър.

Пълен мрак. Отново...



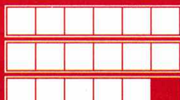
PC
XBox
PS2
GBA

DOOM 3: Resurrection of Evil

жанр: **FPS** | издател: **id Software/Nerve** | **www.doom3.com** | хардуер: **P 1,5 GHz, 384 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0c** | CD: **1 + DOOM3**

След неопределен период от време група маринци от втората експедиция, начело с ваша милост, открива зазидан храм на древна марсианска цивилизация дълбоко под повърхността на планетата. На пиедестал в единия край седи, по-точно левитира във въздуха, странен извънземен артефакт. Воден от човешко любопитство, нашият човек взема артефакта в ръце и за свое огромно нещастие отваря нов портал към ада (макар че по-скоро за нещастие на дружките му – другите маринци, които междувременно биват изпепелени от експлозия). Превърналият се в демон в оригинала д-р Бетругър само дето не получава инфаркт от кеф и заповядва на подчинените си адски изчадия да нахлуят в изследователската база отново.

И това в общи линии е историята. Че на кого му трябва повече? Това е DooM все пак – след по-малко от минута игрално време намирате първия си shotgun, след още три – и автомат. И екшънът започва с пълна сила. За да се отърве от вас и да сгепца мистериозния артефакт (който се оказва и единственото нещо, което може окончателно да затвори дупката между измеренията), Бетругър изпраща по петите ви три специални демона, наречени в древните марсиански писания Ловците. Всеки от тях е снабден с



графика	
звук	
геймплей	

5.5 общо





определена сила, която вие му отнемате, след като го затриете, и след това можете да използвате чрез същия този артефакт. Силите са Адско Време (забавя скоростта, но само за околните, не и за вас), Берсерк (ликвидирате де що видите гад с един шамар) и Неуязвимост (ами... ставате неуязвими :)). Гласът, който ще ви дава задачи и ще ви насочва по интеркома, вече не е на сержанта – уви, той лежи мъртъв в кабинета си. Това е шефката на операцията доктор МакНийл, която дори успява да го добута до самия край и може би даже оцелява заедно с вас.

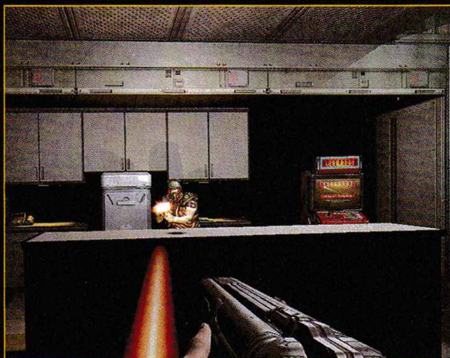
Не особено иновативно стори, нали? Но играта не залага особено на него, все пак и за сценаристите на филма трябва да остане работа (виж карето). Това, на което залага заглавието, е чувството за страх.

Страх лозе пази

Ако някой каже, че DooM 3: RoE не е страшна игра, то той или послъгва, или играе с чийт за безсмъртие. Докато играех обаче в мен се затвърди впечатлението, че дивелъпърите често се опитват да ни стреснат по детински – зад гърба ви изскача демон и изревава грозно. Смехотворен опит, id, особено след игри като Silent Hill 4 и The Suffering. Сега, признавам, че ако бях на истинското място, в тази обстановка и при реални демони, напълването на гащите ми е гарантирано. :) Но за да постигнеш подобен ефект върху удобно настанилия се зад монитора геймър се изисква нещо повече от отварящи се панели в стените, от които да

изскачат дяволчета, сякаш зазидани там от години, чакащи инвазията да започне най-накрая и да ги измъкне от този четиристенен храм на скуката.

Основна съставна част от страха в играта е тъмнината. Толкова тъмна е тъмницата, че често и фенерчето не помага. Тук е моментът да се оплача – ние, геймърите, бяхме подло излъгани от разработчиците. :(Хвърлилите едно око на превюто от преди няколко броя със сигурност помнят детинската ми радост от обещанието, че в адона най-накрая на каската ви ще има монтирано фенерче и че няма да има нужда постоянно да превключвате между оръжието и светилото, за да се ориентирате. Обаче такава екстра няма; или по-право: има, но само в едно ниво в канализацията, където обаче се задържате за не повече от петнадесетина минути. Не, че липсата на постоянна светлина е нещо фатално де. Всъщност, едни от най-култовите моменти в джитката са битките един на един при пълен мрак, когато не се вижда нищо друго освен мерника на пушкалото и светещите очи на демона срещу вас. Тогава вече си проличава кой-кого. :)







Последен се смее този, който стреля пръв

Какъв експанжън би бил RoE, ако нямаше нови железа, с които да се опълчим на адските нашественици? Със сигурност не и адон на DooM 3! Със съжаление обаче трябва да отбележа, че новите оръжия са точно три (цифром 3) на брой. :(Първото е вече споменатият извънземен артефакт, с който улавяте специалните умения на Ловците. Той се захранва от човешки души, които пък се вземат от някои от труповете около вас. Не можете обаче да уловите повече от три души наведнъж. Това не би трябвало да ви притеснява обаче – мъртъвци около вас винаги ще има. Въпреки странния си облик артефактът би следвало да се разглежда като обикновено оръжие. До неговата помощ ще прибягвате изключително често – особено към края някои места не могат да бъдат преодолени без него.

Втората добавка е уникалната пушка-двуцевка на вашия наставник от оригиналния DooM 3 – Сардж. Тя е заредена само с два патрона (по един на цев) и трябва да презареждате буквално след всеки изстрел. Затова пък прави една огро-оомна дупка в почти всичко, което уцелите, и често няма нужда от втори опит. Не уцелите ли обаче, става Проблем (с главно "П":)). Другото ново приспособление в арсенала ви е устройството Ionized Plasma Levitator, за по-кратко Grabber, печално известен още като Gravity Gun-а от Half-Life 2. За разлика от сагата за очилатия физик, тук гравитационното оръжие служи не просто за разместване на варели/хвърлянето на остри предмети по вразате. В RoE с него можете да уловите енергийните заряди, които мятат по вас някои от враговете, и да им ги върнете обратно в стил "с техните камъни по техните глави". Някои от по-малките гадове, като например летящите черепчета, могат да бъдат улавяни и разхвърляни наляво-надясно – по-лесно, по-весело и по-куршумоспестяващо е, отколкото да ги разстреляте. Но всички тези позитиви на grabber-а бяха обезсмислени от едно-единствено изречение на нашия редактор: "Хайде, хайде – не очаквах от легендарния DooM Халф-Лайф имитации". И съм готов да се обзаложа, че всеки DooM ветеран мисли така – никакви обяснения, че тази джаджа, "отдавна присъствала в енджина", не могат да спасят id от тежката присъда: плагиатство.

Ама какво лозе само!

Звучи невероятно, но осем месеца след излизането на оригинала RoE все още е един от най-красивите шутъри на паза-

DOOM – THE MOVIE

Паралелно с истерията около адона на Doom 3, в нета се появи и информация относно предстоящо мигриране на игровата вселена от монитор към големия екран. В свое интервю един от шефовете на id Software, Тод Холънсхед (Todd Hollenshead) напълно разсея всякакви съмнения по въпроса – филм действително ще има, а в главната роля ще е известният кечист с актьорски наклонности Скалата.

Оказва се, че идеята за филм по историята на Doom не е от вчера, а датира още от времето на първата и втората игра. Правата за заснемането му са прескачали между различни компании: от „Юнивърсъл“, през „Колумбия“, „Уорнър Брадърс“ и накрая отново „Юнивърсъл“, които най-накрая преди година и нещо са се нагърбили сериозно със задачата. В определен момент представители на id са се срещнали и със самия Стивън Спилбърг и са му показали играта, но той не е проявил особен интерес към режисирането на киноверсията.

Самият филм няма да е базиран на Doom 3, а на Doom вселената. Това сигурно е дало на сценариста Дейв Калахам огромно поле за изява, като се има предвид почти отсъстващата история, въртяща се около лайтмотива за адска инвазия на Марс. За бъдещето се предвижда, ако лентата е достатъчно успешна, част от персонажите в нея да видим в някоя следваща Doom игра. По думите на авторите си "страшен, напрегнат и с много екшън", сценарият е вече на финалната права и упоритите слухове са, че можем да очакваме филма по кината преди края на годината. В крайна сметка – the sooner, the better.





ра (няма да кажа най-красивият, не и след като видях The Chronicles of Riddick: Escape form Butcher Bay). Дори да вижда сериозен отпор за първото място по красота на енджина в лицето на игри като Хрониките или втория Half-Life, категорично заявявам, че Resurrection of Evil е джиткама с най-добри светлинни ефекти, правена досега! Не вярвате? Стреляйте по някоя висяща от тавана лампа и наблюдавайте сенките. Все още не сте убедени? Добре, застреляйте две лампи. :) Също имитациите на стъкло или нагорещен въздух са просто смазващи. Един добронамерен съвет – не играйте този addon, ако не можете да си го позволите хардуерно. Просто ще ви се стори, че играете нещо друго.

Проблемът с графиката не е, че е грозна – проблемът е, че почти не можем да я видим! Обърнете внимание на частта с тъмнината. Как да видим гениалните светлинни ефекти, като често няма пукната светлина? От друга страна, ако играта се развиваше на светло, според мен има реална възможност да тръгне само на компютрите на Пентагона. На моето PC кадрите в секунда се държаха стабилно около 50-60 в началото, но по-късно, когато дизайнерите са вкарвали някои нови гъзарийки в енджина и особено на по-светло, фреймрейтът понякога падаше под необходимите за нормална игра 20 за няколко секунди. Така че, специално за тази джитка, хардуерът е от значение. ;)

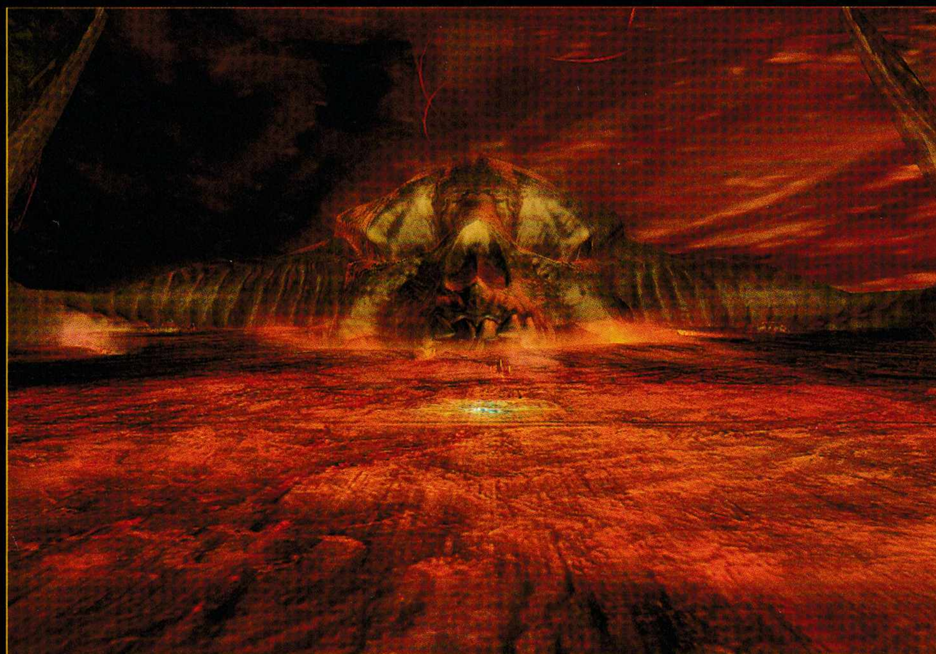
Звукът също е на завидно ниво, като се има предвид колко важен е той за създаването на плътна атмосфера в един хорър. Често изръмжаването до ухото ви не е признак, че скоро ще се появи нещо, така че трябва постоянно да сте нащрек. Но от време на време авторите се плъзгат опасно близо до границата на клишето, като например в моментите, когато чувате истеричния смях на Бетругър без някаква особена причина, просто за пълнеж.

Само не разбрах откъде се взе това лозе...

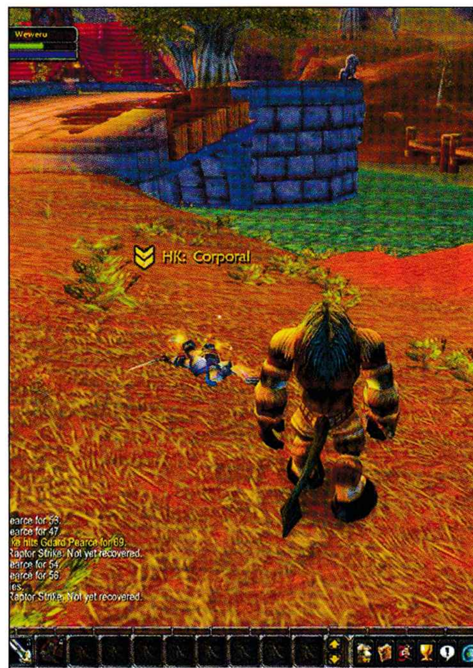
Ако искате финална присъда – играта меко казано си заслужава. Добавени са нови опции в мултиплейъра, включително и режим Capture the flag. Историята наистина не е много увлекателна, но е разказана по забележителен начин. Забележителна е и битката с последния бос (демоничния Бетругър), когато до самия край ще се чудите: "Абе аз въобще правя ли му нещо на това чворестото?". Бих ви препоръчал играта дори само заради игралния автомат-аркада в стаята на Сардж, където пукате балони със завързани към тях мечки :)). В крайна сметка ще завърша с максимата, стара колкото самата гейминдустрия:

DooM shall never die, only the players!

Пламен Димитров







Как битките срещу живи играчи в света на World of WarCraft ще станат още по-интересни

World of WarCraft Honor System

Отварям предишния брой. Гледам рубриката "Преди три години" – говори се за World of WarCraft. Гледам едиторгъл-а – пак за WoW. По-предишният едиторгъл – пак така. И после се сещам, че няма как да е по друг начин. Играта се оказа невероятно по своите мащаби събитие. Самият факт, че в наш'та мила родина се продадоха над 1500 оригинални копия само за първите седмици (едва ли трябва да ви обяснявам, че това е баснословна за българските реалности цифра), говори достатъчно, дори без да смятаме стотиците хиляди продажби в цяла Европа. Не намирам обаче нищо странно в тази ситуация – и аз от месец и нещо съм част от света на WarCraft и следя ежедневно сайта на Blizzard, за да разбера какво се готви в кухнята на играта в близко бъдеще.

В момента обаче много хора напреднаха доста с развитието на героите си и някои от тях започнаха все по-силно да надават вой, че след преминаването на определена левъл-бариера на играча му остава да прави много малко. Всъщност на практика почти нищо. За райдовете трябва сериозна организация, хай-левъл куестове не се намират в изобилие и т.н. Но очевидно Blizzard не спят, опиянени от невероятния си успех, а напротив – работят още по-усърдно за доизкусуряване на играта си. Преди броени дни те обявиха, че съвсем скоро ще предоставят ново бонбонче на жадните за новости фенове – чистак нова

система на Честта "пребий другарче".

Сега в PvP (Player versus Player) единствената награда за убийството на друг човек е тръпката от самото убийство и задоволството от това, че си се показал като по-добър. Много често при среща членовете на двете враждуващи фракции просто си пишат по един /wave и се подминават, без да се закачат, за да изпълнят по-бързо куестовете си и да вдигнат ниво по-бързо. За добро или зло, това време ще е безвъзвратно отминало, когато новата Honor система за битки играч срещу играч бъде въведена.

Не е нужно да си оракул, за да се досетиш каква поголовна сеч ще започне в света на Азерот след този все още неизвестен ден.

В основата на системата лежи идеята, че когато играч убие член на противниковата фракция (независимо дали е жив човек или NPC (Non-Player Character)) за награда ще получи определен брой точки на честта (Honor points). Те обаче не ви се присъждат веднага, а в края на седмицата се дава процент от общите точки за фракцията ви на базата на това в колко боеве сте участвали и колко качествено (един прост, но ефективен





трик от страна на Близ да забавят светкавичното събиране на космическо число точки, е фактът, че си имате таван). В зависимост от това колко точки е събрал в края на седмицата, играчът ще се изкачва по специална рангова стълба, съставена от 14 титли, които дават разнообразни благинки за получилите ги. В началото е обикновеният кашик – редник за Алианса, скаут при Ордата, който получава минимални облаги – правото да носи специално наметало на фракцията си; на най-горното стъпало пък са Grand Marshal за Алианса и High Warlord за Ордата – по изчисления на Blizzard едва 0.1% от всички играчи на сървъра (1 на всеки 1000) ще успеят да се дoредят дотам. След шести ранг играчът се брои за офицерско звание и придобива правото да посещава офицерските казарми (чиито входове могат да се видят и сега в Stormwind и Ogrimmar), откъдето ще може да купува уникални предмети, достъпни само и единствено за проявилите се в PvP. Такъв предмет е например епичният командирски mount – ездитно животно, специфично за всяка раса – кон, тигър, вълк... Той ще струва едва една десета от цената на нормалния епичен mount, тоест само 90 злато! Хората, прекарали няколко безсънни нощи в събиране на пари за кон ще ме разберат много добре:)

Проблем обаче има – не можете дълго да разчитате на стари лаври и ако не поддържате статуса си на страшилище за противника, като нищо могат да ви понижат в ранг. Ако това се случи, за щастие не губите уникалните си предмети, но няма да можете да ги ползвате, поне докато не достигнете отново същата титла.

Механиката на убийствата

За да е играта максимално интересна за всички, системата на честта предвижда два вида убийства – Honorable и Dishonorable. Honorable се присъжда, когато победиш противник (както вече казах, без значение дали жив човек или NPC), който е на твоя level или близо до него. Естествено, ще печелиш точки и ако биеш враг много над твоето ниво, но от личен опит знам, че това е адски трудно постижимо. Та ако победите някой горе-долу равностоен лошковец, над трупа му светва един яркожълт надпис HK: Goshko (примерно), който ви уведомява, че в края на седмицата ще получите своето парче от баницата. Ако обаче пребиете противниково NPC много под вашия левъл, ще получите съобщение за Dishonorable kill и ще бъдете... порицани.



Да, правилно сте разбрали, нищо не губите. И още нещо – dishonorable kills не се отнасят за живи играчи! Тази новина до голяма степен уби ентусиазма ми за новата система, защото лично аз очаквах от нея да спре именно така нареченото gank-ване. Генкване наблюдаваме, когато играч от много високо ниво, например над 50-то ниво, убие противник който е много по-слаб от него, да речем между 20-то и 30-то. По-слабият няма реална възможност да се защити поради ред причини (по-малко и по-слаби умения, по-кофти екипировка, по-голям miss rate, демек ударите пропускат целта по-често...). Генкването е символ на изключително проява на комплексарщина, но трябва да се признае, че всеки го прави, когато в един момент му прикипи. Blizzard обаче следват твърдо политиката си да не наказват играчите за нищо друго, освен за хакове, затова явно генкването ще продължи с пълна пара. За сметка на това може да може да понамалее практиката изключително досадното убиване на NPC-та, които дават куестове.

Общо взето, точките Чест ще са подобни на експириънса – зависят от вашия левъл, левъла на противника и моментният ви PvP ранг. Ако групата ви спечели Honor points, те ще се разпределят като точките опит. Дори да не сте причинили щета на жертвата (защото например сте лечител, а не боец) и за вас ще има награда. Получавате точки даже да не сте част от групата, убила противника, стига да сте му причинили някаква щета.

Ако обаче правите corpse camp, тоест седите до трупа на убит враг с цел, когато се съживи, да го убиете отново, докато е на половин живот и мана, след всяка победа ще получавате все по-малко и по-малко honor points от този играч, докато кранчето не пресъхне съвсем. Допълнителни точки пък ще получавате, ако очистите някой от лидерите на фракциите – например Thrall или крал Bronzebeard. За решилите да ръшнат града на хората Stormwind – не бързайте да се радвате – не е достатъчно да ликвидирате онова пишлеме level 5, титулувано крал Anduin, ами онзи, лошия чичко зад него – Highlord Bolvar Fordragon. :)

И така, датата на излизането на въпросните промени до момента на написването на статията е под въпрос. Едно е сигурно – когато нововъведенията найпосле се появят, нито Алианса, нито Ордата ще видят бял ден в PvP сървърите. Така че куествайте докато можете, и се молете да не застанете от грешната страна на пушката ми. ;)

Пламен "Firebeard" Димитров, Warsong server

Измина цяло десетилетие, откакто през далечната 1995 г. на пазара се появи първата игра с името SWAT. В интерес на истината първите две серии на геймката всъщност са стратегии. Това се променя, когато през 1999 г. излиза SWAT 3: Close Quarters Battle. В тази трета част жанрът на заглавието се трансформира в тактически шутър. Именно така играта става позната на повечето фенове. И ето пет години след последното издание геймстудиото Irrational Games заедно с култовите Sierra и под шапката на гиганта Vivendi Universal най-после зарадва всички маниаци на пипнатите екшъни с нова серия – SWAT 4: Special Weapons and Tactics.

Новото заглавие пак ще ви потопи в истинския живот на специалните полицейски подразделения. Както и в реалността, така и в играта действието се подчинява на

Истинска тактическа пуцалка



PC
XBox
PS2
GBA

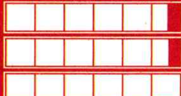
SWAT 4: Special Weapons and Tactics

жанр: **tactical shooter** | издател: **Sierra/Vivendi** | **http://www.swat4.com/** | хардуер: **P 1.4 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

строги правила

Ето защо трябва да предупредя закоравелите ветерани от Counter-Strike и Rainbow Six, както и всички, които ги сърби пръста да стрелят, че тук нещата стоят по друг начин. При среща с въоръжен престъпник не може просто да го застреляте. Налага се да изпълните всички процедури, предписани от закона, както би сторил всеки полицейски офицер в реална ситуация. Трябва да опитаме всички възможни средства да арестуваме заподозрения без да използваме смъртоносна сила. Огнестрелните ви оръжия са последната опция. Имаме ауторизация да ги използваме веднага само в случаите, когато бандитите първи открият огън по екипа или по цивилните. Това е главната разлика, която отделя SWAT помежду редицата от военно-ориентираните екшъни. Задължението да се използват първо несмъртоносни средства за озаптяване на лошите, както и смесването им с невинните граждани, придава една много приятна трудност на играта. След всяка мисия ще бъдете награждаван с точки в зависимост как сте се справили. Мога да ви кажа, че арестуван престъпник се оценява по-високо от застрелян. Също така за неправомерно използване на сила ще бъдете наказвани солено. Ето защо, за да си измиете ръцете, преди да нахлуете в някоя стая първо натиснете специалния бутон, с който изкрещяваме нещо от сорта: "Полиция, всички на земята!". След това предупреждение, ако някой не се подчини спокойно можете да го гръмнете в крака например. Това е достатъчно, за да овладеете положението и да не бъдете санкционирани сурово.

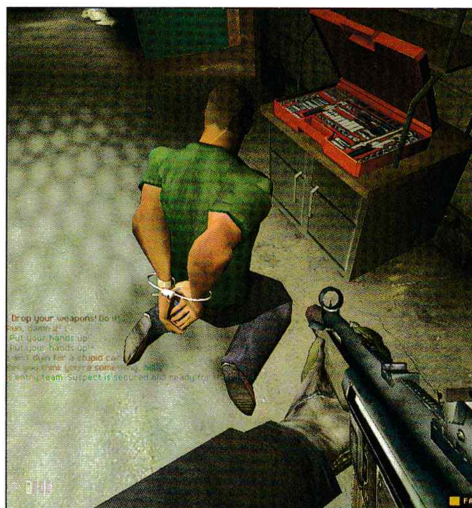
графика	
звук	
геймплей	
5.5 общо	

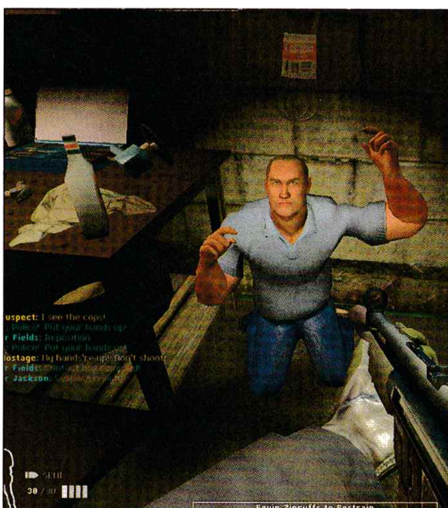


За геймплея на новата игра ще говоря само със суперлативи

Предполагам през ръцете на повечето от вас е минал поне един екшън, в описанието на когото има определението "tactical shooter". При голямата част това означаваше предимно "shooter" и много по – малко "tactical". В SWAT 4 това определено не е така. Когато започнете геймката, ще се убедите, че действието се развива сравнително бавно, като само на моменти се стига до интензивни престрелки. Тайната на успеха се крие в методичното и внимателно прочистване на обекта стая по стая. Именно в това е тръпката, а и единственият начин да прогресирате. Разработчиците на играта са взели сериозни мерки против геймърите, използващи принципа – "пуцай, куме". Ако преди да нахлуете в някое помещение не използвате светлинна или сълзотворна граната, за да панирате лошите, или поне не разгледате със специалната техника за това, провалът ви е в кърпа вързан. (Никога не забравяйте какво ви казах в началото – винаги натискайте клавиша, с който крещите "всички на пода", за да няма неправомерни убийства). Обикновено първият влязъл отнася куршумите, за което ви отнемат доста точки, не събирате необходимия брой и не преминавате в следващото ниво. Интересна особеност е фактът, че различните престъпници реагират по различен начин на вашата поява. Някои се предават веднага, други откриват огън по вас. Това важи и за цивилните граждани. Една от мисиите се развиваше в дискотека и половината младежи се бяха надрусали като животни като съответно изобщо не ми сътрудничеха. Трябваше да използвам сълзотворен газ, за да ги вкарам в час. Някои от невинните изпадат в шок и стрес от стрелбата, което също ги прави неконтролируеми. Съдействието на всички се изисква, за да можете да им сложите белезници. Точно така, за да завършите успешно всяко ниво, е нужно всички присъстващи да са мъртви, сериозно ранени или оковани. Няма лоши, няма добри.

След като ви разказах за преобладаващото наличие на тактически елементи в





геймплея, идва ред да ви разкрия втория компонент, който помага действието да е така увлекателно. Става въпрос за вашите съотборници и тяхното командване. На ваше подчинение са четири перфектно обучени командоси, разпределени в два екипа – син и червен. Изкуственият им интелект ме изненада много приятно. SWAT 4 сложи

край на запецването с ботове по коридорите и тесните помещения

Когато вървиш срещу тях, винаги ти правят път, като дори насочват оръжията си в друга посока. Голямо облекчение е по всяко време да можеш да разчиташ да ти пазят гърба. Във всяка една престрелка баретите взимат дейно участие и демонстрират изключителна прецизност. Разбира се, не казвам, че са перфектни и те си имат своите недостатъци. Например понякога са твърде бавни при откриването на огън и така дават шанс на заподозрените първи да стрелят. Но определено мога да споделя, че AI-то на подчинените ви поставя нови маркери за останалите игри.

Управление – еталон

Управлението на офицерите под ваше командване е изключително интуитивно и лесно за ползване. Просто постигнатото от разработчиците на SWAT 4 трябва да бъде еталон за всички. Наистина ще



ви трябват няколко мисии докато се усъвършенствате, но след това ще се насладите на многобройните възможности. Има няколко варианта за контрол. При натискане на десния бутон на мишката се появява менюто. Всичко зависи от това накъде сочи курсорът.

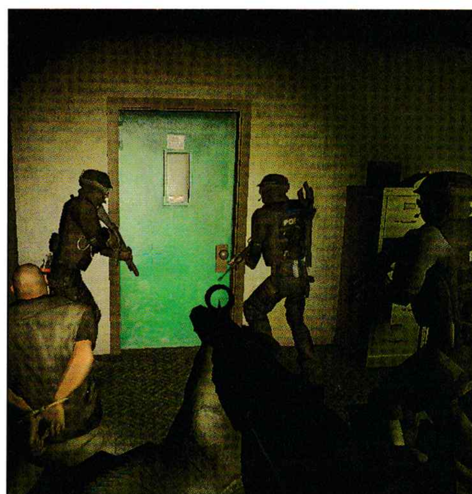
Ако например посочите някоя врата, имате избор от няколко команди – вашите хора да я разбият или отключат, след което да хвърлят вътре някой от типовете гранати. При насочване на мерника към някой престъпник или цивилен можете да наредите на съекипника ви да го окове.

Можете също така да командвате двата отбора и от разстояние. Появява се малък екран и на него виждате командосите, като същевременно ги направлявате. При помещения с два входа, чрез тази опция, разполагате с възможността да нахлуете от двете места едновременно.

За ваше улеснение на всяка карта имате на разположение и снайперист. Когато той забележи нещо, ви сигнализира, отваря се нов прозорец и така може да го управлявате.

14 самостоятелни нива

Играта предлага 14 отделни мисии, без пряка връзка помежду им. Естествено започвате с тренировъчно ниво. Със



всяко следващо ще се вдига трудността. Преди започването на всяка акция има подробен брифинг. Внимавайте на него. Там ще научите числото на заподозрените и цивилните, понякога има дори техни снимки. Ще видите скица на сградата, както и друга полезна информация.

За жалост разузнавателните данни не винаги са толкова подробни. В замяна на това изборът ви на оръжие е огромен. Тук присъства целият арсенал на специалните части. Ще спомена няколко от поекзотичните – лютив спрей и електрошоков пистолет, флаш-гранати и портативна камера. Със сигурност няма да има разочаровани от разнообразието.

Димитър Трифонов – Димо

Еволюирали терористи гърчат Белия дом

PC
XBox
PS2
GBA

Act of War: Direct Action

жанр: **RTS** | издател: **Eugene Systems / Atari** | **www.atari.com/actofwar** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX** | DVD: **1**

Омръзнаха ли ви поне малко стратегиите, примесени с ролеви елементи? Лично на мен – да! Отдавна ми се искаше да поиграя на класическо RTS-че от типа на Dune 2000 и първите Command & Conquer. Обяснявам си този факт с това, че в последно време започна да ми идва до гуша от фентъзи световете, които постоянно ни биват натрапвани. В момента във всяко трето заглавие (без значение към кой жанр приспада то) фабулата се завърта около орки, хора, джуджета и елфи. Винаги много здраво съм се кефил на тези създания и на приказните земи, които обитават, но имам чувството, че трябва да си дам малко почивка и да се върна в реалността, която, от своя страна, ни залива всекидневно със своята помия.

Ако и вас са налегнали подобни тежки и мъчителни мисли, единственият логичен изход е да прослушате новата реалновремева стратегия на Eugene Systems, наречена Act of War: Direct Action. Тя ще ви помогне да погледнете света от една изключително интересна гледна точка, която ще проследи развитието на тероризма и възможните начини за борба с него в следващите няколко десетилетия.

Авторът на историята (виж карета-







графика	
звук	
геймплей	
5.5 общо	

та) е акцентирал главно върху отношенията на водещите военни сили (САЩ, Русия, Англия) и терористи от всякаква народност, като събитията се развиват в близкото бъдеще. Задачите, които ще изпълнявате, са локализирани в едни от най-значимите точки по-света – Лондон, Вашингтон, Москва и т.н.

Плавно навлизане

Началните мисии са по-скоро встъпителни, като целта им е да ви подготвят за същността на играта, която ще се разкрие пред вас след около час геймене. В първите минути ще се превъплътите в майор Джеферсън – командир на специално обучен отряд, наречен Task Force, който ще получава задачи от различен характер директно от президента на САЩ. След тези по-леки първи изпитания ще навлезете в играта, като ще получите възможността да създавате своя собствена база. Заедно с Джеферсън и неговия специално обучен отряд ще се изправите срещу най-злокобните терористи в историята на човечеството, чиято единствена цел е да сринат напълно вече и без това сериозно разклатената световна икономика. В сложната политическа ситуация, както обикновено, ключова роля ще играят петролът и електрическите компании, които за пореден път ще бъдат цел номер едно в плановете на терористите.

Кой на кого има зъб?

Игровите фракции в Act of War са три. По време на кампанията ще застанете начело на две от тях – US Army и Task Force Talon. The Consortium е последната, която ще имате възможността да управлявате, само ако пробвате опцията за онлайн двубой или не спрегнете един скърмиш с приятели или срещу компютъра. В по-голямата част от соловата игра ще ръководите – Task Force Talon – сбирток от най-ценните военни кадри на САЩ, въоръжени с най-новите оръжия, високотехнологични джаджи и т.н. От време на време обаче ще става толкова напечено, че тези мега добре обучени военни части ще имат нужда от подкрепа. Тогава ще се намесват морските пехотинци и техните приятелчета от US Army.

Осигуряването на средства, чрез които да захранвате вашите бойни части, се осъществява по няколко начина. Естествено, най-сигурният е този, при който си построявате собствена нефтопреработвателна рафинерия в близост до помпена станция, която да я зарежда с така



необходимото "черно злато". Мангизи ще получавате и за всеки военнопленник, който успеете да заловите – най-често това ще бъдат пилоти на самолети или хеликоптери или ранен екипаж на някое взривено превозно средство. След като ги метнете в затвора, те веднага започват да пълнят банковата ви сметка.

Чист RTS

С ръка на сърцето отдавам почит към производителите на играта за смелостта, която са имали. Те са направили една класическа реалновремева стратегия и за щастие – много сполучлива. Както сте забелязали, напоследък ставаме

ТЕХНОТРИЛЪР ПИСАТЕЛ В РЕДИЦИТЕ

Още в самото начало на проекта хората от Eugene Systems стигнали до извода, че не могат да работят сами върху този проект, а трябва да го направят съвместно с някой военен експерт. Също така човекът, който търсели, трябвало да може да предаде по интересен начин идеята им за засилването на влиянието на тероризма в близкото бъдеще. Точно поради тези причини екипът се спрял на един от най-добрите писатели в областта на технотрилърите. Сюжетът на Act of War: Direct Action е дело на Дейл Браун - петнадесет пъти обявяван за най-продаван автор от "Ню Йорк Таймс". Той е бивш служител на Американските военновъздушни сили и е роден през 1956 година в Бъфало, Ню Йорк. Известният писател е бил артилерийски подофицер, когато е написал първия си трилър - Flight of the Old Dog. С негова помощ работата върху пресъздаването на възможното развитие на актуални политически събития в близко бъдеще се оказала лесна и приятна. В основата на историята, градяща се в играта, са опитите на определени личности да манипулират великите сили и начина, по който "добрите момчета" отвръщат на техните заплахи.

ИНТЕРЕСНИ ФАКТИ

Сюзън О`Конър, сценаристката на Act of War, е трансформирала основната история, измислена от Дейл Браун, в 15-страничен сценарий, в който, забележете, има около две хиляди реплики. Самият Дейл, от своя страна, я превърнал в роман от 400 страници, който ще излезе през юни тази година на пазара в Северна Америка. Двете истории – тази на играта и на книгата – съществуват в една и съща вселена и покриват еднаква поредица от събития. Разработчиците обаче настояват те да бъдат разглеждани като две съвсем различни неща, към които трябва да се подхожда по-особено. Така че според тях книгата не се основава единствено на играта и обратното – Act of War не е базирана на романа на Дейл Браун.

УНИКАЛНА ИНСТАЛАЦИЯ

За пръв път се натъкнах на подобна инсталация, придружена от филмче, зареждащо се в Windows media player. Това донякъде е разбираемо поради факта, че играта отнема сериозно пространство от твърдия ви диск, а времето, за което се настанява върху него, не е толкова кратко. След като преминете стандартните операции по определяне на местоположението на файловете, които ще инсталирате и т.н., ще можете да се насладите на неколкоминутно филмче, което има за цел да се опита да ви зариби още преди да сте стартирали самата геймка. В него ще получите информация за света на Act of War: Direct Action и ще се надъхате допълнително, още преди да сте зърнали самата игра.



свидетели на какви ли не хибриди между различни жанрове. Най-вече – стратегия в реално време и ролева игра в едно. След WarCraft III всички се опитват да следват тази формула, но честно казано не винаги резултатът е успешен. Act of War: Direct Action е типичен пример, че чистият стратегически жанр още не е мъртъв. Сигурен съм, че хардкор феновете на класическия RTS ще оценят тази игра напълно. А всички останали ще разберат, че не е задължително в една стратегия да присъстват ролеви елементи, за да бъде тя на ниво.

Всеки новак може много бързо и лесно да се адаптира към приятния стил на игра. Всъщност, да си призная, мисиите са малко по-лесни, отколкото би трябвало, но това да е кусурът на играта. Може пък просто аз да съм прекалено добър. ;-) Освен този "проблем" обаче, лично аз нямам никакви други забележки.

Не вярвам на очите си

Забележете – играта се разпростира на цели пет гигабайта, но, повярвайте ми, това е само за добро. Визията си заслужава по-сериозните системни изисквания. Не знам дали ще ми повярвате, но не съм срещал по-красива компютърна игра до този момент (или поне не мога да се сетя за такава в момента). По време на битка ще виждате летящи ракети, оставящи следи от дим, прах, разнасян от веригите на танкове, експлозии, конкуриращи се по реалност с тези от някой високобюджетен холивудски филм, ядрени взривове и какво ли още не. Теренът може да се деформира в зависимост от ситуацията и всяко бойно действие му влияе сериозно – сградите горят и светът около вас изглежда толкова истински, че ако прекалите с играта, рискувате да сънувате ядрени катаклизми и дори самото унищожение на планетата ни.

Всичко това е възможно благодарение на енджина, създаден лично от Eugene Systems, който кара Act of War: Direct Action да се доближи визуално до гледането на пълнометражен филм. Към всички ефекти, множество полигони, текстури и т.н., можем спокойно да прибавим и към сцените, благодарение на които сюжетната линия (подобно на повечето Command & Conquer стратегии) ще се разгръща като същински холивудски военен екшън. Въпреки че са заснети с помощта на не кой знае колко професионални актьори, тези филмчета все пак си ги бива. Като заключение на този абзац ще кажа само, че ако можех, щях да оценя графиката със седмица.

Неразделна част

от всяка себеуважаваща се и претендираща за успешна стратегия в реално време игра е нейният мултиплейър. Всъщност в тези геймки дори се акцентира върху него, като соловата игра обикновено бива леко пренебрегната. Този път нещата не седят така, защото сингълплейър кампанията е запленяваща, интензивна и по никакъв начин не е ощетена за сметка на друг аспект от геймплея. Посредством онлайн сървъри ще можете да премерите сили с познати и непознати противници от целия свят, а пък ако все още нямате достатъчно бърз нет, производителите от Eugene Systems са се погрижили в играта да присъства опция за връзка чрез LAN. Ако с носталгия си спомняте напрегнатите игри на Dune 2000, които осъществявахме с приятели в кварталното клубче, задължително трябва да възобновите тази традиция с Act of War: Direct Action.

Асен Георгиев



9.95 лв



9.95 лв



9.95 лв



9.95 лв

Страхотни компютърни игри върху малки CDs



9.95 лв



9.95 лв

game X

ОТСТЪПКИ ЗА ТЪРГОВЦИ!

ТРАНСФЕР® ГРУП

ТЕЛ. (032) 624080, ВЪТР. 101,103,105
E-MAIL: TRANSFER@TRANSFERBG.COM WWW.TRANSFERBG.COM

Най-старото ни геймстудио – Haemimont Games, авторите на страхотните RTS-и "Цар", "Картаген" и "Келтски Крале", определено не е прекарало последните няколко месеца в сладка коледна дрямка. На 16 март те обявиха своя следващ, четвърти проект, наречен Rising Kingdoms (RK). Това е динамична фентъзи стратегия в реално време, която ще ни потопи в красив магически свят, дом на мощни лидери, силни магьосници и странни създания. Съвсем наскоро имахме възможност да си поговорим с един от главните виновници за нейната почти двугодишна разработка – Ивко Станилов. Вижте какво сподели той пред нас...



Следващата българска стратегия

PC
XBox
PS2
GBA

Rising Kingdoms

Здравейте! Като за начало, бихте ли се представители на нашите читатели и с две думи опишете какъв точно е вашият принос в разработката на RK?

И.С. Казвам се Ивко Станилов и моята роля е доста разнопосочна. Аз съм водещ програмист и един от двамата главни дизайнери на играта.

Как се роди идеята за фентъзи-стратегия предвид това, че последните ви игри бяха по-скоро исторически?

И.С. Да ви кажа, историческата тематика с времето доста ни поомръзна. И това е една от причините да се пробваме в тази област. За целия екип беше голямо удоволствие да се захванем с нещо по-различно и разнообразно.

Откъде почерпихте вдъхновение – от някакви конкретни фентъзи автори или...?

И.С. Отникъде. RK е с оригинален сетинг, ще ме прощавате за чуждицата, който измислихме заедно с Божидар Грозданов – другия главен дизайнер.

Разкажете ни малко повече за Еквиада – светът, в който ще се развива действието – и за предисторията на играта.

И.С. Това е един фантастичен свят, създаден от група всевишни богове, които те решили да населят с няколко раси. Впоследствие обаче не останали доволни от първоначалните си творения, затворили съществата зад магически портал и създали нови. Така животът на Еквиада течал нормално, докато един ден боговете съвсем не се отегчили – омръзнало им да създават каквото и да било и да контролират живота на Еквиада. Ненадейно те напуснали света без никакво предупреждение.



Това довело до смут сред расите – те започнали да се чудят къде са се дянали боговете, с които съвсем доскоро си говорили. Единственото логично обяснение, до което достигнали, е, че са се омтеглили през портала. И поради тази причина започнали най-различни опити за неговото отваряне. Имало същества, които били против, но така или иначе в един момент порталът бил отворен и това отключило верига от унищожителни събития в цяла Еквиада. Тук ще започне вашето приключение.

Какво може да ни кажете за трите основни раси – Humans, Darklings и Foresters? Каква е тяхната роля във всичко това?

И.С. Първо били създадени Darkling-ите. Боговете ги направили по тяхно подобие – с цялото знание, което им е необходимо, доста възвишени, теократични. Но след като ги наблюдавали известно време, създателите стигнали до заключението, че те някак си нямат за какво да живеят – водят спокоен и благ живот, нищо не им се случва, всичко им е наред. Затова решили да вдъхнат живот на човешката раса в едно друго кътче на света. За разлика от Darkling-ите, те страдали от жажда за власт, създавали сами проблемите си, враждували помежду си и

с всичко наоколо и именно те били отговорни за отварянето на портала. Когато това станало, огромна вълна от енергия преминала през целия свят. Тя дала разсъдък на някои горски същества, съживила камъни, растения и т.н., които с течение на времето се обединили и образували расата на Forester-ите.

По какво ще се различават една от друга?

И.С. Humans имат малко по-слаби единици, които обаче най-добре работят в комбинация една с друга.

Те притежават и лечители. Foresters са снабдени по-масивни, по-силни, по-трудни за убиване създания, но за сметка на това са по-бавни и могат да се лекуват единствено в базата си.

Една тяхна доста любопитна единица са духчетата, които се вселяват в юнита и го унищожават отвътре с течение на времето. Няма спасение от това и теоретически едно такова духче може да убие цялата армия на врага. Единиците на Darkling-ите пък са нещо средно като характеристики. Те са доста по-бойно ориентирани предвид това, че боговете са ги направили пазители на портала, преди да напуснат Еквиада, а здравето им регенерира с течение на времето.

Каква е ролята на второстепенните раси в геймплея?

И.С. Освен трите основни раси, с които започвате своята игра, съществуват и още пет второстепенни – Shades, Dragons, Nomads, Elves и Trolls. Техни колонии са разпръснати по цялата карта (разполагат се случайно всеки път) и могат да бъдат завземани от онзи играч, който пръв успее да победи пазителите им. Впоследствие той ще може да използва всички неща, присъщи за тази раса – както характерните за нея юнити (между два и четири на брой), така и едно от трите специални умения, които са доста полезни и оказват силно влияние върху целия геймплей. Понякога второстепенните раси ще имат и много мощни легендарни създания, от които може да се взима само по едно, но определено това ще си заслужава.

Големият червен дракон, който се вижда на скрийншотовете, едно от въпросните легендарните създания ли е?

И.С. Не, макар че доста се доближава – той е една от най-силните единици в играта.

Пример за легендарно създание е т.нар. Ancient Executioner – невидим юнит, сравнително бърз, бие се отблизо, но за сметка на това нанася огромни поражения – сваля противник с най-много два до три удара. Доста е неприятен за врага.

Наред с единиците играчите ще могат да управляват и т.нар. шампиони. Т.е. това са нещо като герои, подобно на WarCraft III, така ли?

И.С. Да, те имат и доста общи, и доста различни черти в сравнение WarCraft III. Всяка раса притежава по четири шампиона – общо дванадесет различни класа, всеки от които е снабден с доста по-разнообразни от стратегията на Blizzard умения.

Героите на различните раси ще се различават по няколко основни неща. Например тези на хората са по-скоро водачи, които дават бонуси на единиците, докато Darkling-ите имат шампиони, които отиват и мелят наред, т.е. могат да се използват самостоятелно.

До каква степен ще бъдат застъпени ролевите елементи?

И.С. Нито обикновените единици, нито шампионите ще качват левели, но за сметка на това последните ще могат да изучават нови умения.

Всеки един от тях има общо седем подобни способности, разделени на три нива, от които могат да бъдат избрани само четири. Така че възможните начини за развитието на всеки герой са дванадесет.

Изучаването на нови умения става благодарение на специалния ресурс, наречен Слава, който се получава тогава, когато превземате колониите на второстепенните раси. Той е свързан и с вдигането на максимума единици, който един играч може да притежава.

Какъв е графичният енджин на RK?

И.С. Енджинът е изцяло преработена версия на този, който видяхме в Келтски Крале. Нашата цел бе да достигнем до едно ново ниво на графика, което да се конкурира с днешните заглавия и мисля, че в това отношение сме постигнали доста голям успех.

Кое е нещото, с което най-много се гордеете в RK?

И.С. Това, което лично мен най-много ме удовлетворява от работата по RK, е, че успяхме да постигнем основната си цел – всяка една битка в тази стратегия да е различна от предходната.

И за финал – до каква фаза е достигнала разработката на RK?

И.С. В момента протича бета тестинг, остава съвсем малко работа по главния интерфейс и по поддръжката на онлайн битките (ще има секция, подобна на Battle.net, в която играчите ще могат да се борят за място в класацията). Иначе всичко останало е завършено. Премиерата ѝ за Европа е насрочена за 28 май. Няколко месеца по-късно ще се появи и българското издание.

интервюто взе Владимир Тодоров

Да си призная, тази игра ме остави с отворена уста. Не толкова с качество обаче – с количество ме шашна. Не е като да не съм виждал игри с новости в сравнение с предшественика си – в Empire Earth II (EE2) обаче те са в такова лавинообразно изобилие, че направо не знам от къде за започна. Затова, колкото и да ви е тъжно, в тази статия поради липса на място, ще трябва да прежалите увлекателните ми лирични отклонения и уникалното ми чувство за хумор. ;)



Достойно, пък макар и попрекопирано оттук-оттам, продължение на една емблематична игра!

PC
XBox
PS2
GBA

Empire Earth II

жанр: **RTS** | издател: **Sierra Entertainment/Mad Dog Software** | **www.empireearth2.com** | хардуер: **P 2.2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video card** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **2**

Основата

Още с пускането на играта ясно си личи, че разработчиците от Mad Doc определено не са спали зимен сън през четирите години от излизането на оригинала, а зорко са следили развитието на геймин-дустрията. Както може би знаете, Rise of Nations, отрочето на Microsoft Game Studios, тотално отвя първия EE с иновативните си игрални концепции – неща като градове, столици, държавни граници, уникално дърво с ъпгрейди и така нататък. Затова разработчиците на EE2 явно са решили, че ако наблъскат отрочето си с всички тези елементи и добавят щипка сол от себе си, ще се получи нещо уникално. Противно на всякаква логика, не се е получила манджа с грозде, дори напротив!

В основата стои идеята на Age of Empires – трябва да преведете една избрана от вас цивилизация през премеждията на вековете и да я превърнете от стадо маймуни, решили, че ще е много хитро, ако се халосват по главите с по-чепати клони, във високотехнологична нация, която урежда проблемите си с натискане на ядрени копчета. Дотук добре, но щом решите да претворите на дело идеите си за световна доминация, вълната от нововъведения спрямо предишната част ще ви удари като парен чук.

На първо място, основната ви сграда (тази, от която строите работници) от прост settlement е прераснала в цял град, около който вдигате останалите постройки. Картата пък е разделена на отделни територии с граници между тях, които имат по-скоро козметична функция. И двете идеи са директни заемки от Rise of Nations, но хайде, подминаваме, все едно не сме забелязали. Нова територия се завладява като разрушите вражеския град в нея и построите свой на негово място. За целта имате около стотина различни бойни единици – от най-ранните мечоносци, конници и катапулти, през ренесансови мускетари и топове, до свръхмодерни подводници, невидими бомбардировачи и ходещи 10-метрови роботи. Като допълнение, всяка една от четиринадесетте цивилизации, намерили място в джитката, имат както характерни бонуси, така и уникални бойни единици, например еничарите при турците или бедуините при египтяните. По неизвестни причини са изпуснати някои, струва ми се, доста важни нации като французите и руснаците, а са включени "древните" американци! WTF?



Напред – науката е слънце...

Във всяка епоха разполагате с 12 ъпгрейда, разпределени в три групи – военни, икономически и имперски. За да преминете в по-горна ера (общо са 15), е необходимо да изучите шест от тях. Ако овладеете и четирите технологии от даден клон, получавате Ко-

графика		5
звук		
геймплей		общо











рона за съответния вид ъпгрейди, но само за определено време. Короната поставя под вашето командване военен, икономически или имперски лидер, който да ви помогне в борбата по-нататък. Също така ви дава специална суперсила (например по-силна пехота при военната Корона, по-бързо събиране на ресурс за икономическата...), която изчезва, когато загубите Короната.

Корони се печелят също така и по други начини. Най-полезното нововъведение в сравнение с предишната част обаче е автоматичното подменяне на повечето юнити с по-нови модели. Например, ако построите катапулт във втората ера и сте достатъчно сръчни, за да го запазите цял до последните епохи, в края на играта ще разполагате със самоходна ракетна установка, при това без да е нужна ваша намеса.

Някои единици обаче не се променят и конниците си остават конници, а не роботизирани коне, но все пак сегашното положение определено е много по-добро от това в оригинала, където копиеносци се изправяха срещу танкове, защото не могат да "еволюират" в нещо по-добро.

Докато играете, ще установите, че науката може и да е слънце, но и слънцето е част от науката. Ако се загледате в отбранителните си кули – Outpost-овете, ще видите, че те показват малка прогноза за времето! Важността на откритие то ще разберете, когато нагазите някой противник през суровия декември – да, вече има месеци и сезони. Ще се озовете насред една не особено дружелюбна зимна буря без реална възможност да видите какво става на бойното поле. Да не говорим, че войските ви ще се придвижват доста по-трудно в тези условия. Затова, както и в реалността, най-удачно е атаки да се започват през пролетта-лятото. Палци горе за Mad Doc заради това нововъведение.

Управление

В тази насока, без да преувеличавам, са постигнати чудеса! Например, ако не ви се търсят незаетите работници по картата, можете само да кликнете няколко пъти върху индикатора за даден ресурс в долната дясна част на екрана и най-близките idle работници веднага ще започнат да го събират.

През определени епохи се появяват няколко специални ресурси, които са ценни само за определен период от време – металът е важен в началото, но после изчезва и мястото му взема нещо друго и така нататък. Последните два спецресурса, петрол и уран, изискват върху находището им да се построи сграда, за да бъдат извличани.

Тези суровинни неволи предполагат постоянно преразпределяне на работна ръка, което става най-лесно чрез Citizen Manager-а – картата на света в един екран, на която са отбелязани всички ресурси и събирането им става детска игра.



По подобен начин функционира и War Plans мениджърът – там имате възможност да начертаете собствен военен план върху тактическата карта и с помощта на стрелки, кръгчета, хиксчета и други такива инструменти да предложите на съюзниците си своето виждане за нападение – просто, но брутално ефективно.

Освен това малкото Picture-in-Picture прозорче в долната дясна част на екрана на практика ви дава възможност да сте на две места едновременно – трудно е да се обясни как работи тази функция (всъщност и как да се използва), трябва да се види. В играта присъства и богата енциклопедия, описваща всяка нация, епоха, опция или единица. Така че, ако не загреете нещо, опитайте да прочетете там.

Технологично погледнато

обаче играта се излага. Или по-скоро не се дъни, но определено не може да се похвали с някакви постижения в областта на графиката и звука. Не че е грозна, но графично отстъпва дори на вече не чак толкова новата Ground Control 2 или пък на попадналата ми наскоро Act of War. На максимален зуум имах чувството, че гледам оригинала, излязъл преди четири години, но съвсем леко доукрасен. Повечето експлозии например изглеждат направо гротескно – сякаш са 2D рисунки.

Но пък никой не е умрял от грозна графика. :) Дори дребните проблеми с патфайндинга и не особено убедителния звук не успяват да развалят доброто ми впечатление от играта! Определено е крачка напред за RTS жанра.А вие не бързайте да я сваляте от най-близкия free сървър, защото стана ясно, че Empire Earth II ще бъде локализирана и пусната на български заедно със световната премиера. Доскоро виждане по бойните полета на Империя Земя 2!

Пламен Димитров

Стъпка към реализма

DRIV3R

PC
XBox
PS2
GC

жанр: Racer | издател: REFLECTIONS Interactive / Atari | www. .atari.com | хардуер: P 2 GHz, 256 MB RAM, 5.5 GB HDD | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | DVD: 1

За ужас на пуританите из целия свят жанрът на престъпните симулатори се обогати с още едно заглавие – Driver 3, познато още като Driv3r. Доста амбициозен проект, трета игра в серията, а разработчиците са фирма с традиции и добри заглавия на пазара. Всичко това е предпоставка за появата на добра геймка, каквото несъмнено Driv3r е. Но от другата страна на монетата са вече излезлите Mafia и Streets of LA и задаващият се с титанични стъпки GTA: San Andreas за PC. Последното определено е вкарало допълнителна доза адреналин и спек във вените на пичовете от Reflections и май са поизбързали малко с пускането на последния си продукт с целта да защитят името си на първите, вкарали жанра в третото измерение. Но да караме наред:

Ченге да си в наши дни

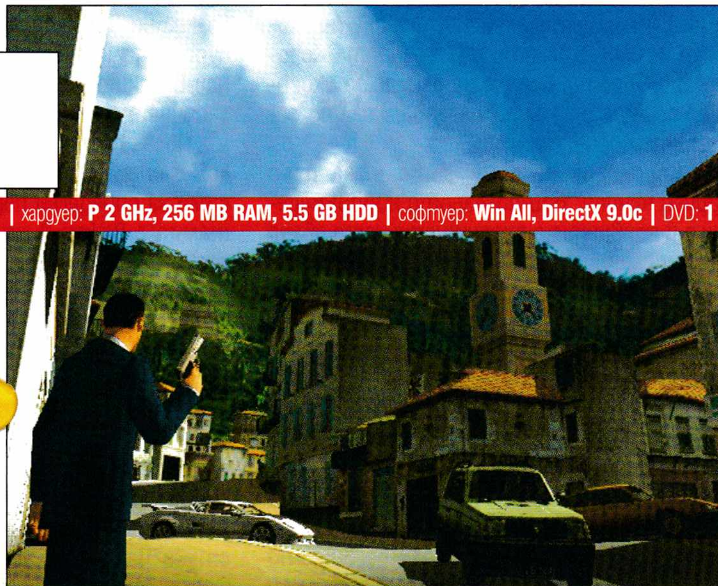
Едно не мога да отрека – всяко следващо заглавие, дошло на DVD, все повече и повече изтънява границата между гейм и филмовата индустрия. Определено геймингът започва да се превръща в 8-то изкуство. Разработчиците отделят доста време в създаването на игри с богата атмосфера, и множество добавки към основния продукт. В този стил е реализиран и Driv3r. Играта започва като класен гангстерски филм, набутвайки ви атмосферата на 80-те в ролята на ченгето Танър. Нашият пич отново е агент под прикритие на ФБР, а новата му мисия го отвежда в града на слънцето – Маями. Под прицела му е попаднала организация, опитваща се да събере 40 супер елитни и редки коли, за да ги препродаде на черно. Ще трябва да откриете за кого работят бандюгите, свиващи возилата, кой плаща големите сметки и кой кого предава в крайна сметка.

За да има разнообразие в жанра, след като си свършите работата в Маями, ще напуснете слънчевите улици и огромните палми и ще се насочите към Стария континент. Попадате в сърцето на Франция – Ница (Париж с кулата и славата си мисля, че е по-подходящ за асоциации с други анатомични части). Историята идва под формата на кът сцени, реализирани с енджина на играта. Те са един от най-добрите ѝ елементи. Диалозите са добре написани, давайки ви предостатъчно информация, без да излизат от рамките на кинематографичността, а съпътстващата ги музика пасва перфектно на развиващото се действие и общата атмосфера. Особено кефят разговорите във френския етап – в тях войсактингът е на най-добро ниво.

Самата игра е доста линейна: напредвате мисия по мисия през трите града, които трябва да пребродите, без сериозни опции за избор. От една страна, това изчиства хаотичността, присъща за GTA, например, но, от друга, през цялото време ще се чувствате малко или повече с вързани зад гърба ръце.

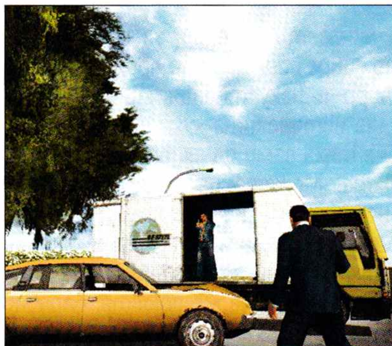
С Кракомобила напред!

От първата си част досега поредицата изживява доста промени. Ако в първата действието се случваше изцяло зад волана на колата, то сега, за да не остават по-назад от модните тенденции, Reflections са решили да спешат Танер. Така заглавието влиза в онзи благ слой на гейм пространството, обитавано от

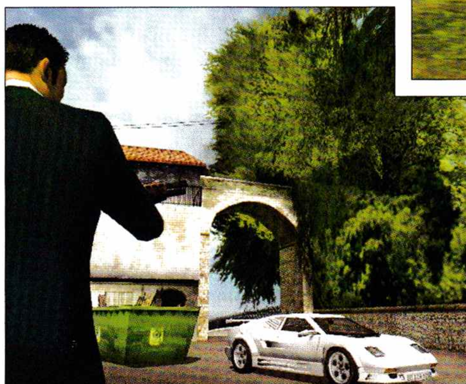


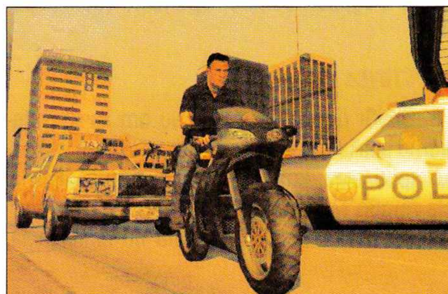


графика	
звук	
геймплей	
общо	5









хибридите между екшън от трето лице и рейсинг симулатор. Играта е станала по-достъпна за масите, но някакси това е изличило уникалността ѝ. Ето защо няма как да се избегнат съпоставките с другите представители на жанра. За това не се учудвайте колко време ще прекарате извън возилото. Повечето мисии все пак са свързани с коли и преследвания. Но Driv3r попада под ударите на GTA проклятието, в които колата се превръща от основна част на геймплея в просто средство за бърз превоз от точка А до точка Б.

В зависимост от задачките си ще ви се налага да обикаляте града по маратонки, като кефското е, че можете да влизате в сградите и те не стоят просто за декор. Напротив, едни от най-ожесточените престрелки ще ви се случат именно из етажите на китно, миришещо на лалета и шансони френско хотелче. Докато сте спешен, ще разчитате главно на арсенала си от огнестрелни оръжия. Включено е всичко: от пистолети, револвери, SMG-та и щурмови карабини с различен калибър до тежката артилерия под формата на базука и снайпер. Уви, именно тази част от геймплея на Driv3r куца. В желанието си да дадат от всичко по много, авторите са попретупали системата на управление, докато са портвали играта от конзола, не са си поиграли да оползотворят максимално капацитета на мишката и клавиатурата и крайният резултата е леко мърляв, като е по-добре да се играе с джойпад.

За сметка на това

Частта с колите е жестока

Това е играта с един от най-добре ре-

ИГРАТА КАТО ТАКАВА...

Driv3r е:	**Driv3r не е:**
Касова	GTA: San Andreas
Масова	Филм на Тарантино
Зарибяваща	С оптимизиран енджин

DRIVING GAMES

На кого му е нужен story mode при положение, че може да изкара седмици, забавлявайки се с мини игрите в Driv3r. На пръв поглед просто добавка към основното ястие, сами по себе си те представляват доста солидна доза фън.
А най-интересните от тях са:

Survival
Май сте направили нещо наистина гадно, защото куките са се залепили за задника ви и зверски го искат. Те са излезли на улицата буквално с идеята да ви разпилеят по паважа. Целта е да се измъкнете от лудата гонка. Колкото по-дълго оцелеете, толкова по-яки ще изглеждате в очите на братята геймъри. Няколко съвета: избягвайте магистралите – патрулките са перфектни за дълги и прави отсечки и скоро ще ви размажат в някоя от мантинелите. При първия удобен случай изпробвайте следния номер – да пръснете главата на някое ченге, и после да прегазите партньора му с общото им возило, надули сирените. Гаврата е несравнима. И не, в PC Mania не сме психопати! Наистина забавна и заредена с разрушение и адреналин мини игричка, дава ви възможност да се отдадете на деструктивното в себе си, докато гаджето наблюдава с възмущение и погнуса случващото се на монитора.

Checkpoint Race
Това не е стандартното "От точка А стигни до точка В" състезание. Имате две минути, за да стигнете от една зона на града до друга, минавайки през система от чекпойнти. Ако не познавате добре картата, ще сте яко прецакани в тази мини игрица. В същото време е доста добра за научаване на кратките улички, но понякога може зверски да ви излази по нервите.

Gate Race
Gate Race е традиционният слалом на 4 колела. Целта ви е да минете покрай 2-та конуса, образуващи всяка врата. Ако успеете да го направите, без да ги докоснете, „пичелите" пчеличка – добавят ви се секунди към времето. След като се кашираме зад 100-ната врата, ставаме цар на конусите и си слагаме един на главата като доказателство за това. Ташаклийски режим за губене на времето.



ализираните физични модели. От една страна всяко едно от возилата (варират от тежки 4x4 джипове до седани и спортни бегачки) се държи коренно различно в сравнение с останалите, има собствен дух и индивидуалност. Всяко едно изисква и определено време, за да свикнете с управлението му, тъй като Driv3r не е от лесните игри. Напротив – не веднъж и двaж, поне в началото, преследванията ще се превръщат в неистови опити да удържите контрола над колата си. Но след като свикнете, ще разберете, че гонките с коли в тази игра нямат равни на други. Зверски засилки, поднасяния по завоите, спиращи дъха прескачания – това е само трохичка от предложеното ни. Дори има опция, да си записваме replay-и и да се фукате с тях пред приятелите. По всяко време можете да включите movie филтър, с който в реално време да видите на забавен каданс какво точно правите.

Но да се върнем на демидж системата – колите сладурско се мачкат, а за да разберете точно колко им остава, докато се превърнат в купчина скрап, в горния десен ъгъл услужливо са ни дали едно прозорче, което да отчита нанесените поражения. Можете да простреляте гумите или шофьора през прозореца, вратите и капаците отхвърчат при първия по-сериозен сблъсък, а ако се нацепите от воля в някой стълб, може да видите как чакроляци се разхвърчат във всякакви посоки.

Забавно е също така, че в стартовото меню има няколко мини игри, свързани само и единствено с карането (виж карето).

Струва ли си?

Driv3r определено е едно от качествените заглавия на пролетта, но има няколко проблема, които му изяждат главата. На първо място е атмосферата – в опита си да направят играта по-смилаема, тя на моменти напомня за GTA и единствено добре пипнатата история я спасява. На второ е изкуственият интелект – добре, че истинските куки не са такива, че иначе щяха сами да генерират 90% от ПТП-тата. Можете да си представите физиономията ми, когато към края на една дълга гонка, колега с надути сирени се вряза в насрещното платно и после се върна, опитвайки да ме помете, барабар със сателитната кола – OMG бе пичове!!! И на трето, но не на последно място е графиката. Не, тя си е много хубава даже, но системните ѝ изисквания са меко казано непосилни, а иначе колите са като истински, със всичките му там отблясъци и lighting джаджки, които видеокартата може да изплюе. За сметка на това играта се превърта бързо и ако не си губите времето да се прехласвате по задниците на каките по улиците, можете и за 15 часа да я минете.

Георги Панайотов

КОЛИТЕ В DRIV3R

Ще се спра на някои от по интересните возила в Driv3r, като разгледаме характеристиките им и кратко описание:

Banshee Hotrod

Това е една от класическите американски коли от 1950 година. Возило с детайлен силует, лъскава броня, олекотен покрив – всичко, което можете да искате от една кола, особено ако сте били фен на Matchbox или Hot Wheels колички като дете. А може би дори сте я притежавали. :)

Скорост: 135 m/h	Мощност: 303 k.c.
Тегло: 1450 кг	Тип двигател: V8
Обем: 6,286 л.	Междуосие: 3.21 m.

69 Bruiser

Въпреки че от Reflections отново не използваха лицензирани коли, е доста ясно кой е първообразът на това возило. Е, можете ли да познаете кой произвежда в реалния свят този готин "мъсъл кар"? Ще ви подскажа – име на коне... не, име на котки или...?;)

Скорост: 135 m/h	Мощност: 306 k.c.
Тегло: 1265 кг	Тип двигател: V8
Обем: 5,409 л.	Междуосие: 2.77 m.

Santan TTZ

Santan TTZ адски много си прилича по название с името на истинската кола, което пък, от своя страна, вече не е заглавието на производителя. Объркахте ли се? Погледнете пак картинката и се замислете – сигурен съм, че бързо ще се досетите кой е първообразът на това малко бижу.

Скорост: 127 m/h	Мощност: 150 k.c.
Тегло: 1200 кг.	Тип двигател: L6-DOHC
Обем: 2,565 л.	Междуосие: 2.41 m.

80 Redline

Винаги се досещам за огромни, огненочервени птици, когато видя тази кола. От друга страна, ми напомня за возилото на Бърт Рейнолдс от един стар, стар филм, появил се през 1970 година – Smokey and the Bandit. Може би има нещо общо с Транс..., както и да е – огромен двигател, форми като никои други и доста издължен за седан силует.

Скорост: 125 m/h	Мощност: 225 k.c.
Тегло: 1450 кг.	Тип двигател: V8
Обем: 6,556 л.	Междуосие: 2.69 m.



ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР **2260** Mtel и GloBul

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА **0900 40 400** Mtel и GloBul

БЪДИ РАЗЛИЧЕН

НОВО

цветни анимации



цветни картинки



TopTone fresh

И преди, и сега с FRESH ще си на върха. За top tone се абонирай и всяка седмица другите телефони разбивай. Изпрати: FRESH на номер 2250.

ВАЖНО: всеки понеделник ще разбираш кой е хитът на седмицата и ще можеш да си го поръчаш за твоя gsm.

цена:0,50лв.(без ДДС)

мелодия топ 20 хитове

	моно	поли
arash - tike tike kardi	414143	414163
gunter feat samanta fox - touch me	414144	414164
green day - boulevard of broken dreams	414145	414165
ruslana - dance with the wolves	414146	414166
графа - ако има рай	414147	414167
50 cent ft. olivia - candy shop	414148	414168
nelly ft. tim mcgraw - over and over	414149	414169
k-maro - femme like you	414150	414170
jennifer lopez - get right	414151	414171
james brown - i feel good	414152	414172
gwen stefani - what you waiting for	414153	414173
chemical brothers - galvanize	414154	414174
eve ft. gwen stefani - rich girl	414155	414175
руски филм - бригада	414156	414176
румънеца и енчев - giliai	414157	414177
blue - curtain falls	414158	414178
братя мангасарян - бай мангау	414159	414179
adrian minune - diskoteka boom	414160	414180
alina & costi - necazuri si suparari	414161	414181
eminem - like toy soldiers	414162	414182

LOGIGA DICTIONARY [english->bulgarian] > 5500 words

414142

АНГЛИЙСКО-БЪЛГАРСКИ РЕЧНИК

изисквания: за да използвате речника е необходимо вашия мобилен телефон да поддържа български език!

поддържани модели: nokia, motorola, samsung, siemens, sanyo, sonny ericsson, sharp

java игри

самo при нас всички игри на 2лв.

НОВИ

414184 Изправи се срещу силите на мрака и спечели Трона на Дявола.

414185 Движи се като стрела в най-якото състезание. Докажи, че принадлежиш към най-добрите състезатели и спечели Шампионата.

414186 За всички любители на зелената маска - от едноименния сериал по телевизията.

414187 Банда се опитва да взриви града, като е разположила бобми в бизнес сградите, трябва да спреш техните планове.

414188 Играта е от 10 нива. Трябва да си пробиеш път през планини, реки и противникови бази. Ще се изправиш срещу много врагове.

414189 Винаги е голямо удоволствие да сравняваш момичета, открии разликите между тях

414190 Пистата Макау е най-вълнуващите състезателни писти в света.

414206 Започваш от защитата на твоята нация, след това се строят и защитават бази, оформят се съюзи.

414192 Играй срещу своя телефон или срещу приятел. Има десет дисциплини, като всяка изисква различни умения и тактики.

414193 Играта е много заинтригуваща. Крайният резултат е още по-заинтригуващ!

414194 Проправи си път през гората, селото и реката, след това трябва да проникнеш в базата на врага и да влезеш в замъка!

414195 Помогни на малката акула да стане "едра риба"! Трябва да избегнеш всички врагове.

414196 Обичаш ли солитер? Падаш ли си по вълнуващи секси момичета? X-Solitaire е точно игра за теб!

414197 Мумията се събужда. Помогни на героя да се оправи в пирамидата и да предотврати голямо бедствие

414198 Играй боулинг на бойното поле.

414199 Забавлявай се с абсолютно най интересната игра на карти. Играй тази игра срещу двамата най-силни играчи на света

414200 Бъдейки от обществото на Великите Нинджи, трябва да изпълниш една много тайна мисия.

414201 Тук ще научиш техниките за секс в кола, които ще променят сексуалния ти живот завинаги.

414202 Dr. Dentist помага на децата да си оправят зъбите с кариес. Сега може да си асистент на доктора

414203 Ping Pong Xtreme е най-горещата спортна игра в момента!

414204 Събирай, колкото се може повече сърца и парички от всяка среща с любовта.

414205 Rolland се бори срещу злити Орки, за да спаси човечеството

TRUE TONES звуци за твоя GSM

хит реални звуци

НОВО: устата - всички дрехи вече ми пречат **414207** | румънеца и енчев - giliai **414208**

индийски ритми	414209	домашен звънец	414231	патка с патка такава	414252
реч на тодор живков	414210	формула 1	414232	истина една, само цска	414253
секс в колата	414211	викане	414233	алелуя	414254
счупен прозорец	414212	хи хи смях	414234	патица	414255
good morning	414213	ало шефе	414235	искам още	414256
аларма	414214	good night	414236	come on	414257
куче	414215	кон	414237	пръцкане	414258
хеликоптер	414216	дрън дрън	414238	beautiful	414259
тазманийски дявол	414217	възбуда	414239	мучене	414260
снайпер	414218	оргазъм	414240	бухал	414261
кокошка	414219	мотор	414241	звънец	414262
бръм брам	414220	писък	414242	who's the man	414263
ехиден смях	414221	жаба	414243	аста ла виста	414264
петел	414222	свиркане	414244	кукувица	414265
повръщане	414223	icq	414245	sms	414266
кравичка	414224	бурно море	414246	ставай веднага	414267
овце	414225	крясъци	414292	некъа проблемация	414268
чайки	414226	пиукане	414247	в тоалетната	414269
сосна псувня	414227	брим брам	414248	ало, ало	414270
хъркане	414228	истеричен смях	414249	пипируда	414271
i love you	414229	отбор легенда цска	414250	коте	414272
пъшкане	414230	тромба	414251	глория - изповед	414273

как да поръчам?

важно

за да провериш, дали можеш да поръчащден даден продукт за твоя gsm, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser)и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации, трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

поръчка от стац. телефон
набери **0900 40 400** и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! - изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

пример за поръчка:



за контакти: info@fresh.bg

МТелеком





В гимназия Лийфмор преподават неща, за които никога не бихте искали да узнаете...

PC
XBox
PS2
GBA

Obscure

жанр: Survival Horror | издател: Microids / Hydravision | www.obscure-game.com | хардуер: P 1 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 8.1+ | DVD: 1

Мислили ли сте си някога, че има нещо "гнило" в даскалото ви? Че учителите, барабар с директора, не са тези мили и грижовни душички, които се опитват да се изкарат? Че в мазето се спотайва нещо по-ужасно от миризмата на умрели плъхове, от проядена кофа и метлата без дръжка, с която трябва смирено да чистите поразията от потрошените в междучасието джамове? Не, нямам предвид и учителката ви по математика – тази с дъх на прегазен таралеж, с неприятно набола брада и мустаци, подобно на най-загорелия талибан, същата, обула розови цвички с дупка на палеца и чорапогащник, през който са избуяли стотици дълги, яки, катраненочерни косми. Може да ви се струва невероятно, но тя не е извънземно от Марс. Макар че знае ли човек...

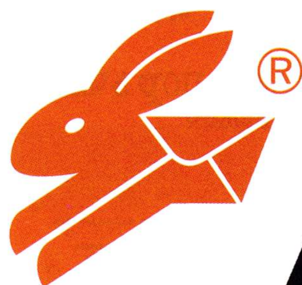
Всъщност говоря за съществата, които излизат по коридорите само тогава, когато сградата се заключи и слънцето започва да се спуска зад небосклона. Онези, които живеят в сенките и се страхуват от светлина. Които се получени от експерименти с деца(!). Повярвайте ми, не бихте искали да останете насаме с тях. Но пуберите Кени, Шанън, Ашли, Стан и Джош от американската гимназия Лийфмор нямат много голям избор в това отношение...

Научете туй-онуй за страха

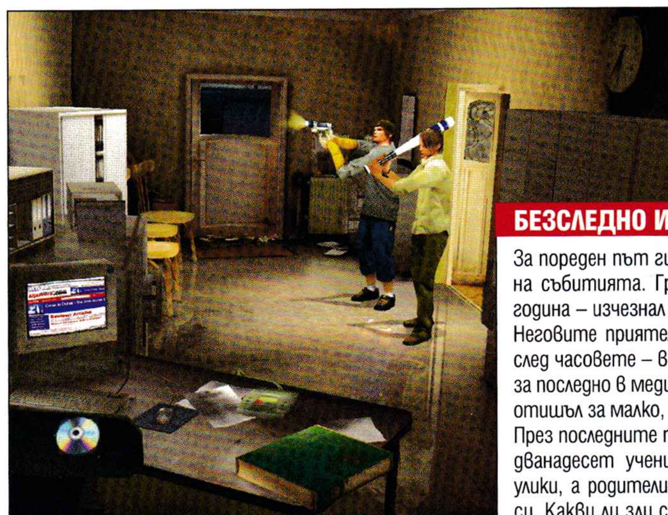
Obscure ще ви даде да разберете, че преживяването на нощта в този сървайвъл хорър, идващ директно от Франция, няма да е леко начинание. Неговите автори са се вдъхновили от умерено тъпите тийнейджърски хорър филми, идващи от страната на неограничените възможности, от типа на "Градски легенди", "Последен изход", "Знам какво направи миналото лято", "Писък", телевизионния сериал "Бъфи, убийцата на вампири" и най-вече, поне според мен, от "Факултетът". Резултатът е учудващо добър. Всички, характерни за тези кинопродукции, елементи са налице и в промишлени количества – особено стряскащите сцени. От вас се изисква просто да не оцапате гащите от страх и най-вече – да запазите главата и на петимата там, където трябва да си стои по рождено право. Не, че не може да продължите да играете на Obscure дори тогава, когато един от тях пукне, както често се случва и в самите филми... Но все пак...

В началото...

Всичко започва, когато по-спортно







ориентираният тип Кени решава да остане след часовете във физкултурния салон, за да поджитка баскет малко по-дълго от обикновеното. На следващия ден той не идва на училище, не се е прибирал вкъщи, никой не го е виждал. Притеснени от случилото се, приятелите му – Джош, Шанън и Ашли (а малко по-късно и Стан) – решават да го потърсят. Преди да се усетят обаче, те се озовават заключени в собственото си училище и не могат да излязат от него по никакъв начин. А по коридорите и в класните стаи на сградата ги очаква една доста неприятна изненада – надали някой от тях е предполагал, че ще прекарат нощта в компанията на какви ли не изродски твари. И както може би се досещате – оръжията там ще бъдат в крайно ограничени количества, все пак това е училище...

Великолепната петорка

Ваша милост ще поеме управлението на който от героите пожелае. На всичко отгоре имате възможност да се движите в комплект от двама души (докато останалите ви чакат на точно определено място, за да промените избора си, стига да искаме), като междувременно ще превключвате от единия на другия персонаж, когато си пожелаете. И петимата приятели имат някакво специално умение. Например Стан разбива ключалките на вратите много по-бързо от останалите, Джош на бърза ръка преценява конкретната ситуация и разбира дали има какво още да се прави в дадено помещение, докато Шанън ви дава по-общ съвет за това какво е следващото нещо, което трябва да направите. Ашли, от своя страна, знае как да се бие – нейната специална атака е мощен удар. А когато намерите Кени, ще се възползвате от умението му да тича по-бързо от всички останали.

БЕЗСЛЕДНО ИЗЧЕЗНАЛИ УЧЕНИЦИ

За пореден път гимназия Лийфмор е в центъра на събитията. Грег Андерсън – ученик втора година – изчезнал безследно в понеделник вечер. Неговите приятели забелязали липсата му чак след часовете – в общата спалня. Той бил видян за последно в медицинското помещение, където отишъл за малко, защото не се чувствал добре. През последните пет години изчезват поне още дванадесет ученика. Полицията няма никакви улики, а родителите масово отписват децата си. Какви ли зли сили витаят из Лийфмор?

Obscure предлага завидно голяма свобода при контрола на героите. Например ще давате най-различни заповеди на съотборника си, чийто изкуствен интелект и без това е достатъчно висок. Заповедите са от типа на "Стой тук!", "Следвай ме" и "Помогни ми". Можете да накарате съответния персонаж да смени оръжието, което например току-що сте прехвърлили от своя инвентар в неговия. Управлението определено е доста леко и няма да ви създаде никакви проблеми.

Плавен геймплей

Една от основните положителни страни на Obscure е, че няма да ви позволи да зациклите на някое досадно място и да си биете главата сто часа как да продължите по-нататък. За това до голяма степен спомагат и специалните умения на петимата герои, както и доста удобната карта. Пъзелите, които ще срещате по пътя си, пък са доста логични и не създават каквито и да било проблеми. Въобще – играта се "взима" буквално на един дъх.

Нивото на интерактивност е високо – може да бутате столове, да трошите автоматите, да си взимате напитки, които възстановяват кръвта, да чупите джамове и да примамвате (поне преди да се стъмни) чудовищата към тях, тъй като те, както вече стана дума, изпитват адска непоносимост към всякакъв род светлина – най-вече слънчева – и т.н. За съжаление обаче Obscure се изиграва по-бързо, отколкото е необходимо. Уви, тя е твърде кратка. За около максимум пет часа интензивен гейминг и най-босият в жанра сървайвъл хорър геймър, ще успее да я премине. Но за щастие играта предлага една екстра, която е истинска рядкост сред заглавията от този род и която удължава живота ѝ двукратно.

Кооперативен режим

Благодарение на него ще играете на Obscure със свой приятел/приятелка на един и същи компютър без каквито и да било допълнителни джойстици или геймпадове. Единственото нещо, което трябва да направите, е да конфигурирате копчетата така, че да са удобни и за двама ви. Вторият играч има възможност да се присъединява и излиза от играта абсолютно по всяко време с едно-единствено натискане на копче от клавиатурата, без това да се отразява критично на цялостния геймплей. Най-интересното в случая е, че екранът не се разделя, напротив – остава си съвсем същият. Но това не е проблем, защото ако случайно единият от героите се изгуби от поглед, веднага може да центрирате камерата над тиквата му.

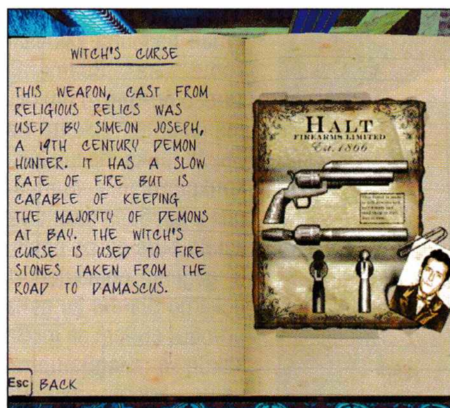
По тъмните коридори

По отношение на графика и аудиото, нямам почти никакви оплаквания. Мисиите в играта са разпокъсани от доста добре направени филмчета, които засилват стряскащата атмосфера. Декорите са изпипани, а движенията на героите – плавни. Т.нар. ефект на "черната аура" също е много як. Той ви предупреждава всеки път, когато ви очаква някаква опасност – ще видите как подът, стените и въобще – всичко около вас – се залива в странна зеленикаво-черна субстанция. Това обаче си има един недостатък – аурата покрива почти изцяло и чудовищата, които се изпречват на пътя ви, затова често не може да видите и сантим от тяхната мутра, камо ли да им се полюбувате. Музиката и звуковите ефекти пък са определено дъ бест оф дъ бест – из въздуха се носят потискащи съзнанието хорови вокали, а навсякъде около вас се чуват странни звуци, които ще ви карат да потрепвате абсолютно всеки път.

Общо взето Obscure е добра игра. Нейният кооперативен режим я прави наистина уникална, а ако нямате претенции по отношение на продължителността – то веднага поканете най-добрия си френд и пробвайте двамата заедно да разкриете мистерията на изчезващите деца в гимназия Лийфмор.

Владимир Тодоров

Ако бях прегледала мненията на геймъри и критици за играта преди да оформя в главата си това, което смятам да напиша, щях да си помисля, че на някакво подсъзнателно ниво просто ми се иска ей-така, на инат, отново да изкажа противоположно мнение. За мое успокоение, а може би и тематично, е по-подходящо тук да кажа, че мнението ми, макар и напълно противоположно на всеобщото, е продиктувано единствено от моите лични впечатления. Дали защото не очаквах нещо кой знае какво, или просто защото играта наистина го е заслужила – тя ми допадна. Още по-странен е фактът, че едноименният филм, който гледах след като бях играла, не ми хареса и наполовина колкото нея. А според проучването Constantine е харесвана само от върли фенове на филма.









The road to salvation begins tonight. Right now...

PC
XBox
PS2
PS

Constantine

жанр: **Action** | издател: **THQ / Bits Studios** | **http://www.constantinegame.com/** | хардуер: **P 1.5 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | DVD: **1**



Кой?

Поемате ролята на Джон Константин. На пръв поглед един клонинг на добре познатия ни Киану Рийвс, който сякаш е споен с цигарата, стърчаща от устата му. На втори – просто един клонинг на Киану Рийвс, който е сякаш споен с цигарата, вечно стърчаща от устата му. На трети – ... Добре де – enough is enough. Нашият човек, който доста впечатляващо връща демони обратно в ада, си има и история. История, която обаче вие няма да проследите в играта. И колкото и да е странно, точно тук за мен отсъствието на история не беше осезаемо и болезнено.

Все пак ще ви запозная накратко с историята, представена в оригиналния комикс HellBlazer от 1953 г. Бихме могли да я пренесем и тук. Джон Константин е роден в Ливърпул. От малък е заинтригуван от окултните науки. След като извършва ритуал, с който се опитва неуспешно (в последния момент сам се отказва) да убие баща си, който го малтретира, той решава да сформира пънк-банда. Следват няколко години, прекарани в приют за душевноболни, тъй като е обвинен в убийство на деме. В крайна сметка Джон сключва сделка и с Бога, и с Дявола – поема ролята на ловец на демони. Сдобива се и с рак на белите дробове. Това е може би единствената част от биографията му (освен това с демоните, разбира се), която ясно си личи в играта.

Играта обаче все пак се базира на филма, а не пряко на комикса, оставайки вярна по-скоро на него. Това виждаме още в началото, когато, гледайки едно наистина впечатляващо интро, се сблъскваме с начина, по който Джон въдворява справедливост – сред дъжд от фини парчета от огледало, едва доловимо изричащ заклинания. Филмчето съвсем точно копира въведението на филма, но странното е, че за мен анимираният вариант на въпросната сцена в играта носеше много по-силен ефект.

Какво?

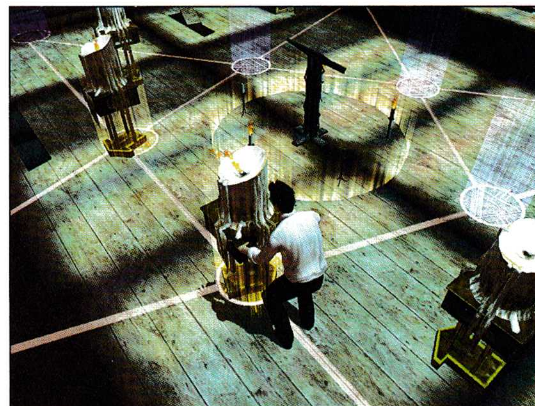
Атмосферата ви поглъща от самото начало. И след като вцепенена изгледах интрото и започнах да навлизам в играта, бавно започна да ми става все по-весело. Гледайки арсенала на Константин мога да кажа само – Holy shi...! И това, за ваша изненада, не е инспирирано от цветистите изрази, с които батко Рийвс ни засипва непрекъснато, а от едно от първите оръжия – Holy Shotgun. Имаме и други подобни "светини", наричани в играта артефакти, всяка от които носи запомнящо се име. Пистолети Witch's Curse, Crucifier-картечница, която изстрелва пирони, събрани от телата на мъченици, Dragon's Breath-огнехвъргачка, Purger-механичен арбалет, подходящ за дълги разстояния. Също така можете до прибегнете до Holy Water grenades и Moses Shroud-нещо като напалм за вашите пъклени приятели.

Разполагате и с различни магии. Stormcrow (гръмотевичен удар), Protection (защита), Confusion (объркване), Hunger (пускаме на свобода рояк кръвожадни насекоми), Gargoyle (временно вкаменяваме противника си), Demon Leech (пренасочва демонските атаки обратно към самите

графика	
звук	
геймплей	

5 общо







демони). Можете да прибегнете и до True Sight, чрез което виждате нещата с истинския им облик.

В този ред на мисли, когато изпълвам всичко с повечко конкретика, би следвало да ви запозная и с опонентите ви. Те обаче не са с нищо по-различни от обичайното за подобни игри – разновидности на демони, но може би с нови имена. Ще се срещнете лице в лице със Scavengers, Bile-Riz, които се вселяват в трупове, Half-Breeds – това, в което „инфектираните" трупове се превръщат, Impalers, Seplatives, Cleavers, Bastados. Все страховити създания, чиято оригиналност обаче може би се ограничава до названието. Ще се озовете, разбира се, и пред няколко боса.

Къде?

Усещам, че се отдалечих малко повече от началото на приключението, отколкото ми се искаше. Така за малко щях да пропусна целта на първата ви мисия. Разгръщате бележника със записки, които сам си оставяте като уважаващ себе си склеротик. Осъзнавате, че мисията ви е да „отидете по дяволите"(„Go to hell"). С рак на белите дробове може да се каже, че наполовина сте го постигнали. Но, разбира се, наполовина не е достатъчно. Тук с помощта на вода под формата на основен естествен проводник преминавате в друг свят. А именно – в ада. Визуализирането на пъкъла ми допадна – апокалиптична картинка, огнени езици режат въздуха, всичко е неясно обгърнато в пламъци, пусто. Вятърът е болезнено силен. Откъртва цели коли и камиони от металните купчини с изоставени машини и ги завихря в своята въздушна въртележка. Киану Рийвс обаче без съмнение остава прикован към земята от тежестта на своя арсенал като само леко оставя вратовръзката си да се полюшва, увлечена от въздушния вихър. Музикалното оформление тук е изцяло заслуга на уродливи изчадия на ада, които формират измъчен хор, изпълняващ всевъзможни писъци и стонове. Този бесен вой сякаш достига до вас, носен от вятъра, изтръгнат от самото сърце на Сатаната. Картинката е допълнена и от валящите се безразборно обезобразени трупове – обгорели, с липсващи крайници. Гротескни тела на мъченици висят и от тавана, където има обесени трупове...

Пътуването между ада и Земята е нещо като телепортиране между паралелни светове-близнаци. Не са напълно идентични, но интеракцията с дадена част от единия може да повлияе и на другия. Така например можете да разместите даден предмет и това да ви помогне в другия свят да преодолеете някоя пропаст. Идеята е приятна, но, както и цялата игра – примамлива само в определена степен. Повечето идеи всъщност са явни заемки от други популярни заглавия. Ако сте перфекционисти, също така можете да обърнете внимание на факта, че озвучаването на Джон Константин очевидно не е направено от самия Киану Рийвс. И все пак, въпреки недостатъците, играта има нещо в себе си, което успява да ви накара да искате да бъдете Джон Константин. И то поне до финалните надписи.

Лили Стоилова

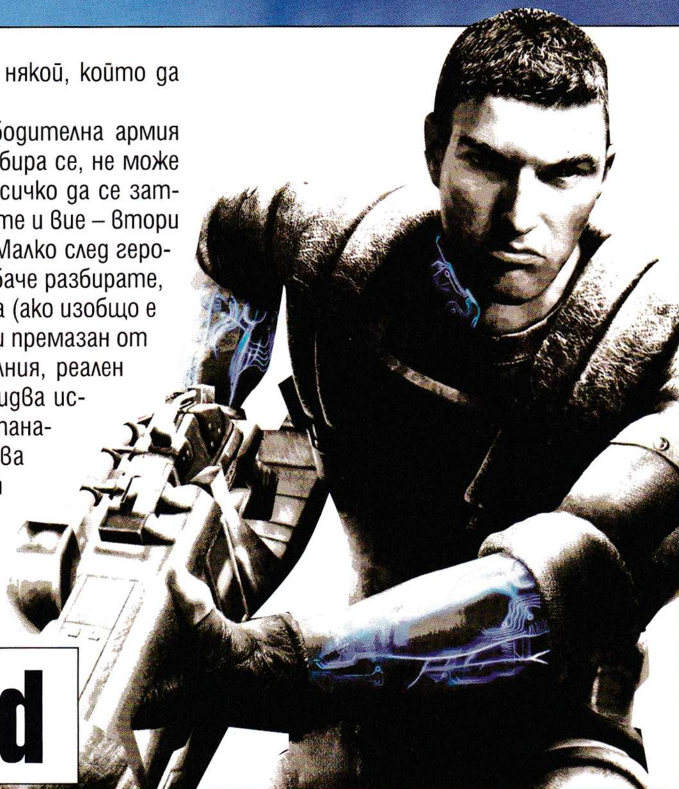
Изстрели. Кръв. Шумотевица и пукотевица. Хвърчат части на машини и крайници на хора. Изстрели. Кръв. Изстрели. Кръв. Изстрели. Кръв... Разнообразие... О, да... Но не и в тази игра.

Не ми се искаше да съм крайна в оценката си и до последно имах намерението да напиша едно по-позитивно ревю. Проблемът е, че за мен най-важното, независимо от жанра, винаги е било разнообразието. А тук, въпреки дългото ми тичане по клаустрофобичните коридорчета и задушаващи помещения, то успя да ми убегне. Притаило се бе някъде във вражеските редици, и дори започвам да се опасявам, че там съм го отстреляла по погрешка...

Aggression will escalate to global chaos...*

Ако след него е останал някой, който да го запомни...

Коалиционната освободителна армия (добрите момченца), разбира се, не може равнодушно да остави всичко да се затрие. В това число попадате и вие – втори лейтенант Nathan Frost. Малко след героичното ви пристигане обаче разбирате, че това не е шега работа (ако изобщо е работа). Бивате ударен и премазан от истината по най-бруталния, реален и буквален начин. И тук идва истинската завръзка. Останалата част от вас бива оперирана. Превърнат сте в „супер войник" (иха-а-а, удобен момент тръпки да побият тялото ви от въл-



PC | XBox | PS2 | PS

Project: Snowblind

Жанр: **Shooter** | издател: **Eidos Interactive** | **http://www.projectsnowblind.com/** | хардуер: **P 1.5 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

История

Е, да, играта си има история. Може би не най-епичната или безумно оригинална, но все пак...

Енергийните ресурси са ограничени. Трагедията се отразява в световен мащаб. Всичко е в ръцете на побъркан зъл гений, който иска да добие власт над правителството. Годината е 2065 г. Хонг Конг е политически нестабилен. Терористична групировка, наричаща себе си „Републиката", е поела контрол над страната. Симпатично хрумване е между другото, че авторите в самото начало обявяват, че всички събития са по действителен случай. Наистина го оценявам – все пак има някаква закачка в морето от комерсиализъм. Та „Републиката" заплашва да причини масивен, деструктивен и преди всичко наистина запомнящ се взрив.

*Агресията ще ескалира до глобален хаос...

графика		4.5 общо
звук		
геймплей		

нение!). Това същевременно ви трансформира и в последната надежда на вашата армия да спаси света.

Ако трябва да съм откровена, наистина тук идва най-забавната част от Project Snowblind:

Глезотийките

Като един достоен „супервойник", вие естествено притежавате разни „супер"-способности. Вие сте „супер"- умен. М-м-м, всъщност дори и да сте, това не означава, че героят ви е, а и повярвайте ми, ако сте, причината не се крие в тази игра... Но малко по-сериозно, наистина героят ви не е за изхвърляне. Има подобрено зрение, което включва опции за инфрачервено и рентгеново виждане. Способността за увеличаване на рефлекса пък ви дава възможност да постигнете „супер"- скорост, което на практика кара останалата част от света да изглежда флегматична, а вие нормални. Балистичният ви щит пък кара всякакви взривове и други доброжелателни подаръци, засвидетелстващи мира, хармония и насочени от врага към вас, да губят ефект. Генератор на наметало пък е едно наистина интересно име, зад което се крие една още по-интересната способност – да ставате невидими. И накрая идва Електрическата буря – способност, с която можете да изпържвате противниците си. Всяко ваше специално умение ви отнема определена доза биоенергия, която можете да възстановявате постепенно по време на игра.

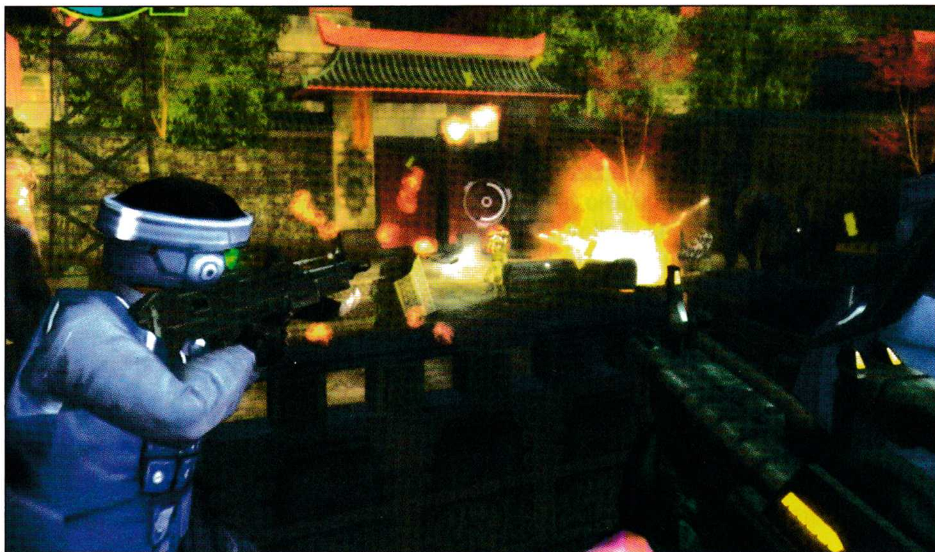
Тъй като това е shooter, естествено разполагате и с нескромна колекция пуцала. Започвате с карабина, която е стандартното оръжие на Коалиционната освободителна армия. В процеса на играта се сдобивате с девет допълнителни гърмялки, всяка от които притежава основни и вторични функции. Интересно хрумване е, че второстепенната функция на повечето оръжия е по-нестандартна. Което е разбираемо, понеже действието в играта все пак се развива в бъдещето. Например второстепенните функции на карабината, с която започвате, позволяват да изстрелва гранати, които отскачат от първата повърхност, с която се сблъскат преди да експлодират. При снайпера пък можете, използвайки функция, да

ПЛЮСОВЕ

Възможност за избор по какъв начин да изиграете играта.
Смесица от футуристични и традиционни местности, пресъздаващи един убедителен Хонг Конг на бъдещето

МИНУСИ

Липса на оригиналност в дадени аспекти на играта.
Липса на допълнителни нива на трудност.
Недостатъчно детайлни човешки фигури.



разпространите специален вирус сред опонентите си, който покосява нервната система. Чрез него ги печелите като съмишленици, подкрепящи ви в битката.

Друга интересна частичка от геймплея са

Джаджите

които си присвоявате. Например можете да използвате портативни „щитове срещу бунт", което ви предпазва от засади или взривове, поставени за вас. Можете да действате със специален пикел, за да хакнете роботи или системи за сигурност. Като си осигурите контрол над вражеските джаджи, можете да приложите на практика „с техните камъни по техните глави". Така ще добиете достъп и до отделни камери и ще си съберете полезна информация.

Приближавам се към финала на статията, но преди това ми се иска да направя още две неща. Едното е да ви запозная с първоначалната идея на създателите – играта да е продължение на Deus Ex. Което обаче не се осъществява поради комерсиалният провал на Deus Ex: Invisible War. Второто е нещо, което искам да направя, е да разсея съмненията относно моята оценка за играта. Като цяло не бих я определила като изключителна в нито едно отношение. Включително, че не е и изключително лоша. Реално погледнато, тя дори не е никак лоша. Просто ѝ липсва точно този елемент на уникалност, който да я накара да изпъкне в океана от заглавия. В нея обаче определено има потенциал и тъй като това е напълно в стила на жанра, който представя, смятам че няма да има разочаровани сред феновете на този тип игри. Просто не е подходящо попълнение към колекцията на другите геймъри, които по принцип не са привлечени чак толкова от интензивното стреляне. Едва ли точно Project: Snowblind ще преобърне представите ви за жанра.

Друга малка подробност, за която ми се иска да ви предупредя, е, че играта би могла да бъде превъртяна за 10-15 часа и тъй като в нея отсъстват много нива на трудност. Веднъж изиграна, в нея няма особено голямо разнообразие и това убива смисъла да я минавате втори път. Разнообразие биха могли да открият хората, които просто превъртат заглавия от този тип, просто защото ги откъсва и разнообразява от предишното.

Лили Стоилова

Почти съвършена комбинация между тактика и екшън

PC
XBox
PS2
GBA

Brothers in Arms: Road to Hill 30

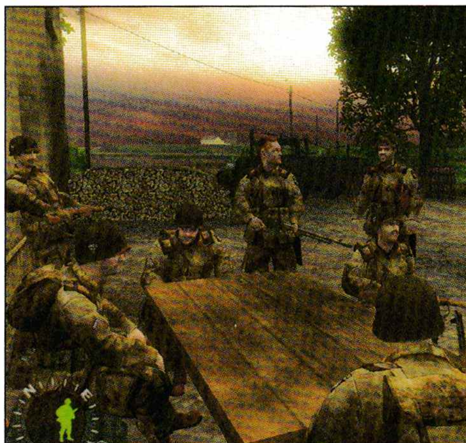
жанр: **Tactical FPS** | издател: **Ubisoft / Gearbox** | **http:www.brothersinarmsgame.com** | хардуер: **P 1 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

Ето, започваш да си мислиш, че геймстудиата са издоили дадена тема, а в случая "шутъри по Втората световна" – до посиняване. Особено след Medal of Honor, Battlefield 1942, Call of Duty и всичките им експанжъни и продължения. Но току-виж вземе, че изникне нещо ново и различно. За изненада на мнозина, включително и на моята особа, Brothers in Arms (BiA) все пак успя да си издълбае своя ниша в този, приличащ поразително на дядовата ръкавичка, жанр и да предложи нещо по-така...

Нощта преди Деня "Д"

Действието в новия шедьовър на Gearbox протича в рамките на осем напрегнати дни, в които ще трябва да се свържете с останалите членове от своя отряд. Те са разпръснати по целия фронт заради преждевременното сваляне на самолета ви по време на атаката на Нормандия. Трябва да извършите поредица от опасни операции в тила на врага, докато същинската инвазия на Съюзниците протича с пълна сила встрани от вас. Всяка от мисиите се е случила в действителност – за това свидетелстват архивните снимки и документи, които ще отключвате малко по малко. Например ще трябва да превземете ферма, а по-късно – и да я защитите, да прочистите местно градче от силите на Оста, да премахнете прътовете по полетата, за да могат глайдерите да се приземят, да спасите отряд, приклещен от немци, да взривите мост и т.н. Очевидно е, че за да вдъхнат живец на BiA, авторите с шепи са черпили вдъхновение от "Спасяването на редник Райън" и "Братски отряд" – еталони за това как трябва да се прави филм по Втората световна. От оформлението на основното меню, през озвучаването на репликите на героите, та чак до междинните сцени – всичко напомня на тези класически екранни творби. След толкова игри по тази тема обаче днес това се е превърнало в същинско клише, присъщо на всеки подобен шутър и говори предимно за липса на въображение.

Това, което отличава новото бебче на Gearbox от болшинството, е неговият механизъм на игра.





Братя по оръжие

В основата на геймплея лежи концепцията за откриването, приклещването, изненадването на швабата по фланговете и неговото елиминиране – цялостният дизайн на нивата, макар и леко линеен, е съобразен с нея. И за да я приложите максимално ефективно, ще получите правото да контролирате един или два екипа (в зависимост от ситуацията) от няколко души. Първият тим е стрелкови, а войниците в него са въоръжени с далекобойни пушки и тежки картечници. Това го прави идеален за приклещването на врага в неговото укритие до такава степен, че да не смее дори и да надникне.

Вторият отбор юнаци е нападателен и е оборудван с по-леки оръжия и гранати. Той е пригоден за елиминиране на всичко де-що мърда и е най-ефективен за изненади по фланга, след като вече сте приклещили противника със стрелковия екип. Тяхното ръководство се извършва с лекота – задържате десния бутон на мишката, посочвате мястото, където желаете да отидат вашите "братя по оръжие", след което го освобождавате. Ако пък извършите същата процедура, маркирайки немец, те ще съсредоточат огъня си върху него. В случай че щракнете с левия бутон (задържайки междувременно десния) върху противника, това ще накара хората ви да се втурнат напред към вражеските позиции, за да лишат от мъките всичко живо, което открият.

Изкуственият интелект на спътниците ви е достатъчно добър, че да не им позволява да се загубват или заклещват. Още повече те винаги търсят подходящо прикритие или нападат своевременно внезапно изскочил противник. Странно е обаче, че вие сте единствените, които се възползвате от услугите на стационарните картечници – уви, няма как да заповядате на съотборниците си да седнат зад тях и да запуцат кат' сърби на сватба.

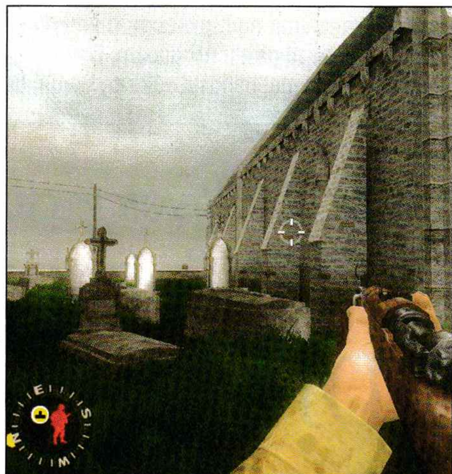
Железните чудовища

Тук-таме из кампанията ще се наложи

графика	
звук	
геймплей	

5 общо

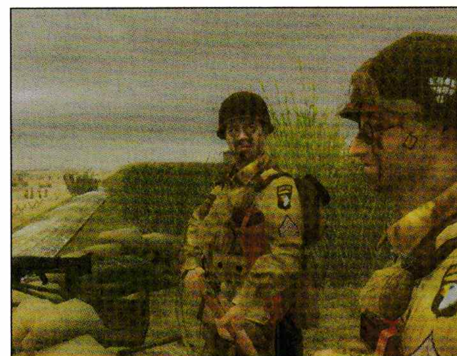






ПО ДЕЙСТВИТЕЛЕН СЛУЧАЙ

BiA ще ви превъплъти в ролята на морално сломения сержант Мат Бейкър, който напук на гръмкия надпис на кутията "По действителен случай", е фикционален герой, но сборен образ от няколко реални личности. Въпреки това играта все пак е вдъхновена от истински събития – от историята и премеждията на 502-ри парашутен пехотен полк (част от 101-ва въздушнодесантна дивизия), чийто самолет е бил свален, а нейните членове - разпръснати из Нормандия в нощта, в която започва легендарната операция Деня "Д".



да управлявате и танк. Той е пригоден за нападателния тип екип и е идеален срещу големи групи войници, особено ако вие сте седнали зад картечницата му. Естествено, ще трябва да внимавате да не го набиете в мутрата на немци, въоръжени с панцърфауст или паркирали се зад оръдие.

Често ще се срещате и с швабски панзери. Тяхното елиминиране въобще не е лека работа. Бихте могли да се опитате да ги гръмнете със своя неколкотонен железен звяр, което в повечето случаи е рисковано – те са много добре бронирани отпред и отстрани. Ако искате да ги унищожите преди вашият танк да е поел достатъчно щети, ще трябва да ги изгебнете отзад, което общо взето е трудна работа. Но пък ако имате някоя граната под ръка, защо просто не се прокраднете зад вражеската машина, не скочите върху нея и не метнете експлозива през люка?

Каквото и да си говорим, BiA е трудна игра. Затова най-вече допринася факторът реализъм, който е изведен на завидна за повечето шутъри висота. Любопитно е да се отбележи, че започвате кампанията без наличието на мерник. Такъв винаги може да си включите от настройките, но без него играта ви подканя да използвате по-често опцията за прицелване (между другото носите само по две оръжия наведнъж), за да знаете къде точно стреляте. Иначе ще се налага да натискате спусъка на сляпо и да гадаете къде попадат куршумите ви.

Играта не позволява и произволни сейвове – на всички нива има по няколко чекпоинта. Забравете и за всякакви лечебни средства – такива просто няма да откриете, а мунициите са истински кът. Ако пукнете три пъти подред обаче, ще бъдете попитани дали не искате да започнете от последния чекпоинт с напълно възстановена кръв (на вас и на вашия отряд), което все пак е нещо. Въпреки това може би е добра идея по-нервозните от вас да не точат зъби за BiA (особено предвид досадно дългото зареждане на мисиите). Този шутър изисква старателно планиране на действията и отборна игра – всякакви рамбовски прояви са равнозначни на провал.

За целите на реализма Gearbox са вмъкнали един уникален и доста удобен режим:

Разузнаване на ситуацията

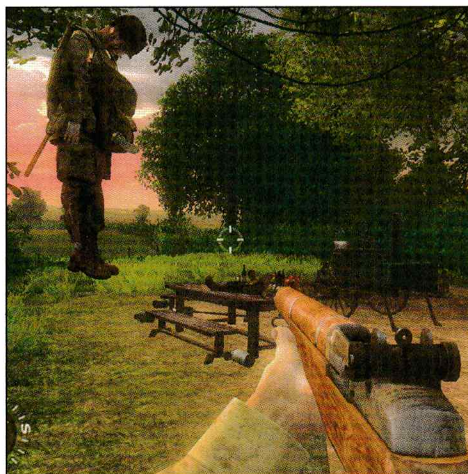
При него спирате играта на пауза и хвърквате на няколко метра над бойното поле, за да разгледате по-внимателно околността. Оттам ще се осведомите за разположението и на отрядите ви, и на враговете (включително и техният брой). Така ще можете да прецените кой е най-добрият начин за изненада по фланга. Естествено, има и ограничения – на него се изобразяват единствено тези противници, с които вече сте установили визуален контакт.

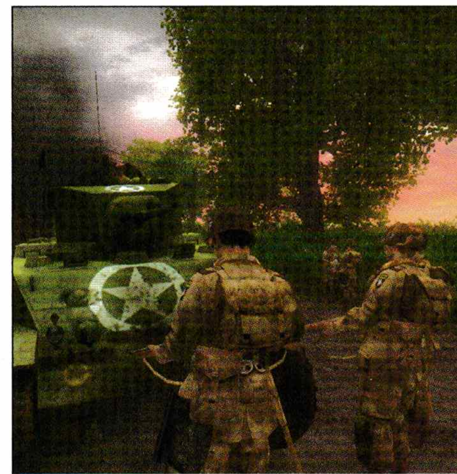
Едно нещо обаче мога да кажа със 100-процентова убеденост – играта е красива и притежава зарибяващо простичък, но реалистичен геймплей. Подкрепям я с две ръце, повече от това няма какво да добавя.

Владимир Тодоров

МУЛТИТО РУЛИРА

Идеята на мрежовите битки в това истинско бижу е следната – единият враждуващ екип трябва да изпълни някаква специална операция, докато другият – да предотврати осъществяването ѝ. До четирима души наведнъж могат да мерят сили в него, като в зависимост от техния брой, те ще имат на своя страна един или два компютърно контролирани отряда от по няколко войника. Например ако сте четирима, всеки ще притежава по един екип, но ако сте двама – по два. Ако умрете, се пренасяте автоматично в един от своите AI-съотборници и това се повтаря до момента, в който не пукнат всички от екипа. И тук ще използвате режима "разузнаване на ситуацията", но с тази разлика, че играта не паузира.





В повечето холивудски филми задължително присъства поне една красива жена. Все по-често е така и в компютърните игри. Покрай кожената мацка от BloodRayne, сериозно надарената Кака Лара и агентката в ретро-стил Кейт Арчър обаче се прокарва един нов образ. Този на сексапилната, "невидима" Аня Романов, която, освен с перфектни форми, може да се похвали и със завидни умения, когато става въпрос за извършване на добре плануван обир. Ако вече ви е станало интересно и нямате търпение да разберете в какво ще ви забърка красивата главна героиня, просто прочетете следващите редове.

Колко тихи може да бъдете? Тренирайте, за да не ви усещат родителите, когато се прибирате рано сутрин...

PC | XBox | PS2 | GBA

Stolen

Жанр: **action** | издател: **HIP Interactive / Blue 52** | **www.stolen-game.com** | хардуер: **P 1 GHz, 128 MB RAM, 64 MB Vide**... | DVD: **1**

В типичен холивудски стил в началото на играта ще ни бъдат представени главните действащи лица. Те са шест на брой, но този материал ще обърне внимание само на най-важните. Интрото е интензивно, придружено с размазваща музика, за отрицателно време ни прави съпричастни към ставащото на екрана и ни привързва към главната героиня и нейния съучастник на име Луи Палмър – бивш военен, тясно специализиран в телекомуникациите. Както се досещате, Луи е онзи луд пич, който помага на Аня като изработва хай-тек джаджи, които да я улесняват при изпълнението на наглед невъзможни задачи. По време на игра напътствията, които ще получавате от старата пушка, са безценни. Без тях сте за никъде. Макар и от разстояние, Луи ще ви помага постоянно, като ви снабдява с информация за положението в една от четирите територии, на които ще трябва да извършите обир.

ПРЕПОРЪКИ ЗА НАЧИНАЕЩИ

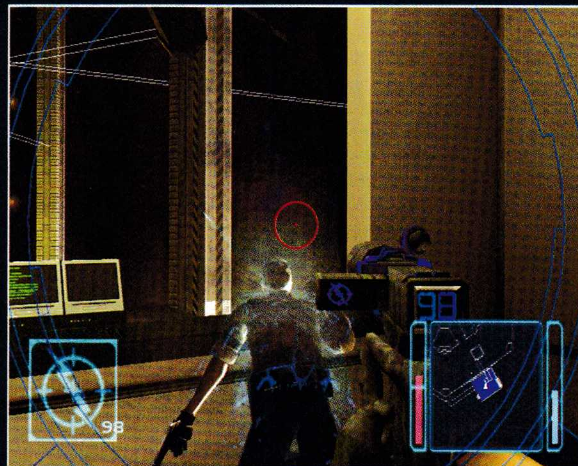
- Опитвайте се да се промъквате през охраната без да я цапардосвате, защото, както сигурно вече ви е известно, не можете да убивате противниците си, а само да ги изкарвате от строя за определено време. Когато те се събудят, ще ви създават повече проблеми, така че просто ги подминавайте.
- Когато алармата се активира, скатайте се в най-тъмното ъгълче, което намерите, и стойте там, докато страстите се охладят.
- Не прекалявайте с използването на режима за нощно виждане, защото по този начин губите голяма част от очарованието на играта.
- Не забравяйте, че най-важното при решаването на мини игричките е хладнокръвието. Колкото по-припряни са действията ви, толкова повече ще грешите. Рилакс!
- Слейте се с тъмнината и бъдете по-тихи от смъртта, по-внимателни от хирург и по-бързи от главен герой в японски аниме-екшън. :-)



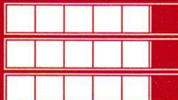
Хай-тек джаджи

Първата задача, която ще се наложи да изпълните в компанията на сексапилната Аня и коравия Луи, е да откраднете изключително скъп скъпоценен камък от наскоро открита изложба, помещаваща се в сериозно охраняван музей. Без високотехнологичните електронни машинарии, с които разполага Аня, това би било неосъществимо. Затова ще ви разкажа малко повече за тях.

Започваме със специалните електронни очила, които красят личицето на героинята. Те са сини на цвят и като изключим факта, че ѝ седят



графика	
звук	
геймплей	



5 общо







чудесно, са много полезни. Чрез тях Луи получава директна картина от това, което вижда тя и може да ѝ помага по всевъзможни начини. Освен това към цайсите са прикачени опции за приближаване и за нощно виждане, без които сте загубени. Също така разполагат и с вградена миникамера, с която ще снимате важни за вас предмети, схеми на охранявани помещения и други.

Благодарение на ArmPad-а на Аня и нейната пушка с различни режими на действие, ще се превърнете в най-добрите крадци в историята. Чрез тези джаджи ще имате възможност да проверявате какво се крие отвъд затворена врата, да зашеметявате противник посредством електрични импулси, да изкарвате от строя всякакъв вид техника (включително неприятните дрони, които патрулират напред-назад и се явяват сериозна пречка за вашето придвижване).

Към арсенала на чернокосата красавица влизат и други приспособления, чрез които ще виждате обсега на наблюдателните камери или на патрулиращите охранители.

Страхометър!

За да не се притеснявате колко добре сте се скрили в тъмното и дали случайно някой няма да ви открие, е добавен така нареченият от мен страхометър. Той, подобно на аналогичния индикатор в Thief, ви показва до каква степен сте видими за противниците. Скалата му е разделена на три нива като червеното, разбира се, е найопасно. Тогава сте напълно откриваеми. Жълтото е поприемливо, но също не е сто процентова гаранция, че няма да бъдете забелязани, а на зеленото трябва да се радвате, като на светофар или на зелени банкноти. Ако страхометърът ви показва този цвят, тогава нямате проблеми – вероятността да бъдете видени е незначителна.

Като истински крадец и добре обучен шпионин, ще може да неутрализирате и най-сериозните компютърни защити, заключени врати или залостени сейфове (все пак това ви е работата). Това ще правите, като се впуснете в няколко вида мини игри. Най-хубавото е, че те въобще не са досадни, а дори напротив – много са приятни. Прибавени са по-скоро, за да ви забавят, защото колкото повече се мотаете, толкова по-големи са шансовете да ви спипат.

За добро или зло, не може да убивате противниците си. В най-добрия случай ще ги приспите за по-дълго, като ги душите или набиете. Ако успеете да ги издебнете в гръб, елиминирането им е безпроблемно – само с едно натискане на определен бутон мацката ще им скочи на врата и за нула време ще ги приспи. Ако обаче се изправите лице в лице с някой от тях, ще ви се наложи да му размажете физиономията, използвайки познанията на Аня в сферата на бойните изкуства. Лошото е, че като ги трупирате с шутове и удари в главата, те ще се съвземат по-лесно, отколкото ако ги приспите чрез душене, и съответно – ще задействат алармата, което, както се досещате, не е много добре за вас.

Светът през погледа на Аня

Като говоря за визуалното оформление на Stolen, искам да ви спомена няколко детайла, които ми направиха добро впечатление. Започваме със страхотното интро, което, както казах, ви зарежда с необходимата енергия, нужна ви, за да се впуснете в играта.

Истински приятни са картинките, които се показват за кратко всеки път, когато извършвате някакви действия в менюто. Например, когато излизате от играта или от дадена мисия, ще се появяват фотоси на някои от героите, които лично на мен се сториха много яки.

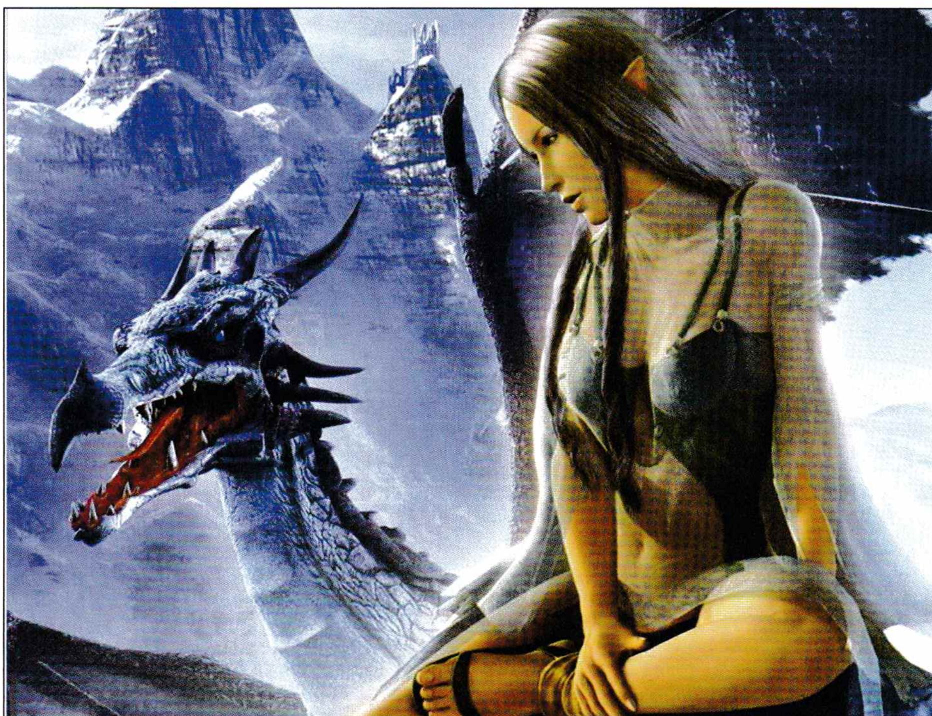
Иначе геймката изглежда чудесно. През повечето време помещенията са почти изцяло тъмни, но като активирате режима за нощно виждане, всичко се оправя и става светло, почти като в Рая. Към цялостната визия са добавени и интересни ефекти, които допълват атмосферата и всичко "заспива" точно на мястото си. Така че откъм страна на визия не мисля, че ще имаме кой знае какви забележки.

Единственото нещо, което можете да загубите от играта на Stolen, е сериозно количество от вашето време. Не мисля, че геймката е трудна, но просто има доста моменти, в които заради наймалкото невнимание от ваша страна, ще трябва да преиграете... отново и отново. Определено производителите от Blue 52 са си свършили добре работата и са създали един качествен продукт, който да ни радва с всеки свой детайл.

Асен Георгиев



Shadow of the Phoenix, вторият експанжън за една от най-оригиналните ролеви стратегии, излизали през изминалата година, е нещо повече от обикновено разширение. Той ще ни пренесе в далечната земя Ксу, където приказката за руническия воин най-накрая ще достигне своята кулминационна точка. Дните на последните битки настъпиха. Един герой може да преобърне съдбата на тази магическа обител, защото само той е способен да спре дяволския план на Маскирания – възкресяването на Тринадесетте невежи и арогантни магьосници от Кръга, които в миналото обрекли света на разруха и страдание...



По-мощни аватари

Първите новости в играта се забелязват още в основното меню. Когато решите да започнете кампания на Shadow of the Phoenix, която съвсем логично продължава сюжета на The Order of Dawn и The Breath of Winter, имате няколко възможности. Можете да импортнете старото си "виртуално его", с което сте цъкали досега (нещо, което не можеше да направите с първия адон) и да го докарате до петдесети левъл или да изберете един от седемте предварително генерирани аватара (за справка, преди бяха само три). Всички те – тежък или лек боец, стрелец, тъмен или бял вълшебник, маг на елементите или на съзнанието – са двадесет и осмо ниво на опит, с отлична екипировка, притежават основните планове за постройките и единиците на шестте раси и носят руните на няколко доволно мощни героя. По този начин те ще могат да се справят адекватно с опасностите, които ги очакват в Ксу. Така че ако вашият аватар не е поне двадесет и пети левъл, по-добре не го импортвайте, а изберете един от тези седем.

It's a kind of magic...

SpellForce: Shadow of the Phoenix

PC | XBox | PS2 | GBA

жанр: **РОЛЕВА СТРАТЕГИЯ** | издател: **JoWooD / Phenomic** | **www.spellforce.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0b** | CD: **2**

Пазител на Камъка на феникса или Носител на Меча сянка

В началото ще се сблъскате с една доста любопитна опцийка. Ако имате качен **The Breath of Winter**, бихте могли да започнете играта като Носител на Меча сянка. В такъв случай ще се намирате под властта на Маскирания, който ще ви привика, за да му вършите мръсната работа. Единствено той държи противоотровата, която ще пресече постоянната болка от притежанието на това омагьосано оръжие, с което се сдобивате в края на първия адон и което сега изяжда душата ви. И ако не я изпиете в най-скоро време, ще се превърнете в сянка...

Ако пък нямате това разширение, ще стартирате директно като Пазител на Камъка на феникса. Тогава историята ще се развие по коренно различен начин, поне в началото. Ще получите писмо от вашия стар приятел Даристъ от Лианон, познат ни от **The Order of Dawn**, който за пореден път ще ви помоли за помощ. Ще трябва да откриете невероятно красивата дриада (която се подвизава и на кутията на играта) и да й поискате съвет за това как точно да освободите скрития в магическия камък феникс, за да предотвратите плана на Маскирания.



графика | звук | геймплей

5.5 общо

Тучни оазиси, екзотични градове и древни руини

Така най-общо може да се опише Ксу – новият пустинен свят с арабски привкус (за което доста допринася и самият саундтрак), който Shadow of the Phoenix добавя към и без това огромната фентъзи вселена на SpellForce. Пред вас определено ще се разкрият едни от най-зрелищните гледки досега. Особено когато се намирате в град Емпайрия. Ако се покатерите на някое по-високо хълмче, бихте могли да наблюдавате как слънцето бавно се спуска зад хоризонта и облива в аленочервено сияние малките бели постройки и щъкащите около тях обикновени хорица.

Естествено, в Ксу ще ви посрещнат и много нови, достатъчно злонамерени врагове. Ще се биете с мумии, хора с изцяло одрани кожи, динозавроподобни кокалести зверове, гущерохора, хазими (пустинни воини) и техните дервиши (жрици на слънцето), гигантски маймуни, насекоми, наподобяващи съществата от "Звездни рейнджъри", и гръмомечове (метални скорпиони). Наред с тях ще трябва да се изправите и срещу няколко титанични боса, които ще се извисяват с метри над вас. Такъв например е Роуен, възседнал едно от гореспоменатите кокалести чудовища. Или пък огромният железен гигант, охраняващ императора на Емпайрия...

Нови юнити, нови стратегии

В Shadow of the Phoenix всяка една от расите получава по две нови бойни единици. Те не се произвеждат от съответните паметници, а от специални за тази цел сгради. Първият тип нов юнит спада към т.нар. "рояци". Те са кекави, адски евтини, струват едва шейсет храна и излизат по десет бройки наведнъж – оттам произтича и названието им. Тяхното предназначение е следното – да стоят на предните линии и да поемат първата вълна от помощните магии, които врагът ви се кани да изсипе върху армията ви. И в това отношение си вършат работата отлично. За хората това са ловджийските кучета, за джуджетата – каменните овени, а за елфите – малките феички. Що се отнася до расите от "тъмната" страна: за троловете – железни птици със заострени клюнове, за орките – бойни глигани, а за тъмните елфи – тъмнокрили летящи твари.

Вторият тип нови единици са "обсадни". Такива досега, уви, просто нямаше, така че са добре дошли. Естествено, те нанасят огромни щети на сградите, но не са особено ефективни срещу други единици и се придвижват относително бавно. За хората това са звездните магове, за джуджетата – специалните обсадни воини, а за елфите – т.нар. буреносци. Докато за злите раси – тъмни елфи, тролове и орки – съответно са предвестник на хаоса, ходеща крепост и пъклени демони.









Още, още!

С това нововъведенията обаче въобще не се изчерпват. Shadow of the Phoenix добавя още над сто и петдесет предмета и двадесет и седем комплекта, десет мулти карти и петнайсет нива, пригодени за кооперативен режим, възможност за ъпгрейд на титаните, благодарение на който те стават чувствително по-големи и по-мощни и дори и да умрат, могат да бъдат построявани отново (но пак само по един наведнъж).

С това обаче списъкът не свършва. Ще се сблъскате и с допълнителни магии. В бойните способности такава е Shift Life, чрез която крадете кръв от съюзническите си единици и я пренасяте на себе си. Към ледената, земната и огнената школа също има разни допълнителни заклинания – например привикване на съответния тип голем. Особено мощна нова магия е и Feet of Clay, при която всички противникови единици, попаднали в нейния обхват, престават да се движат и хвърлят заклинания няколко пъти по-бавно.

В мултиплейър също има екстри – например сега бихте могли да импортнете аватарите от кооперативния режим на игра (в който са включени и куестове за играчите) в детмач.

Е, според мен въобще няма да скучаете в компанията на Shadow of the Phoenix. Струва ми се, че вторият адон е далеч по-ролево ориентиран, така че феновете на RPG-тата ще останат доволни – особено в Емпайрия и криптите на часовниковия механизъм. Там ще видите бая зор, докато изпълните някои от куестове и разрешите едни доста трудни пъзели.

Абе каквото и да си говорим, това е супер яка игра. И ако преди да попаднете в сянката на феникса, ви предстои тепърва да въртнете оригиналната кампания и тази на Breath of Winter, мога само да ви завиждам – очаква ви една наистина магическа трилогия.

Владимир Тодоров

Horror жанрът е типичен представител на конзолните игри, но все пак това не пречи понякога да излизат такива и за PC. Заглавията са доста – Resident Evil, Silent Hill, Alone in the Dark и т.н. Обикновено, за разлика от своя конзолен вариант, геймките едва успяват да се забележат на пазара на PC-то. Това се дължи на ред причини като най-важната е некачественото портване, несъобразявано с особеностите на компютъра. За щастие хората от Dark Works са свършили добра работа в тази насока и са направили един сполучлив PC вариант на своята последна horror-игра, наречена Cold Fear.

Фабулата ви поставя в

...когато портването от конзола е успешно...

PC
XBox
PS2
GBA

Cold Fear



Жанр: **Survival Horror** | издател: **UbiSoft/Dark Works** | **http://www.coldfeargame.com/us/** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP, DirectX 9.0** | CD: **1**

оранжевото яке на Том Хенсън

– американски полицай от бреговата охрана. Екипът му е привикан да провери съмнителните събития, които се случват на един стар руски китоловен кораб, подмятан от вълните в една доста неприятна снежна буря. Не след дълго Хенсън разбира, че на борда на плавателния съд има нещо повече от съмнителни случки. После се сблъсква с едни „приятни" хора – наемници, стремящи да се отърват от нашия герой по всякакъв начин. Но това не е всичко. Из кораба започват да щъкат всевъзможни изчадия, за които Том дори не е подозирал.

Местата, на които се развива действието, са две – едното е самият китоловен кораб, а другото... е ще оставя на вас да стигнете до него. Но по-важното в случая е, че и на двете места вълните люлеят повърхността и ако не внимавате като нищо може да се озовете в открито море. Понякога смразяващите струи дори заливат корабната палуба, поради което се озовете на нещо като ледена пързалка. Разбира се и вашите противници може да ги сполети същата участ. За това люлеенето в дадени ситуации може да ви помогне. Например да подмамите част от слабоумните зомбита (за тях ще спомена по-надолу) близо до перилата и да бутнете сандък (вълните малко ще ви помогнат), който да ги прати за храна за акулите.

Смятам, че тук е мястото да кажа и няколко думи за дизайна на нивата. Има и закрити и открити пространства. На открито обикновено вали проливен дъжд, поради което може да различите противника си буквално едва на сантиметри пред вас. Закритите пространства са направени така, че да очаквате от всяко едно тъмно кътче да излезе някое зомби или друг мутант. Светлината там не е в изобилие и обикновено се озовавате в

ситуация, напомняща Doom 3

– в ъгълчето една лампа над вас нервно премигва, докато вие се опитвате да откриете с фенера, прикачен на пистолета (тук поне върви в комплект с оръжието) откъде идва шумът. А когато се приближите до някоя врата и си мислите „сега какъв ли гад ме очаква за вечеря", точно преди да я отворите, от шахтата над вас пада някакъв труп. А това, уверявам ви, е доста стряскащо. Не са редки и случаите, в които гадините ще изкачат буквално на няколко сантиметра зад или пред вас. С една дума: дизайнът на нивата е много сполучлив и гарантира пълно изживяване на съспенса.

Въпреки че играта е насочена повече към Survival-horror-a, все пак в нея има и една доста богата подправка на екшън. Точно затова създателите на Cold Fear са се погрижили да има обилен арсенал от оръжия. Разполагаме със седем пушкала, с които да разпарчетосвате вашите противници. Трябва да се отбележи фактът, че почти всички от тях са с лазерен мерник (изключение прави пушката-помпа), което доста улеснява в прецизността на изстрела.

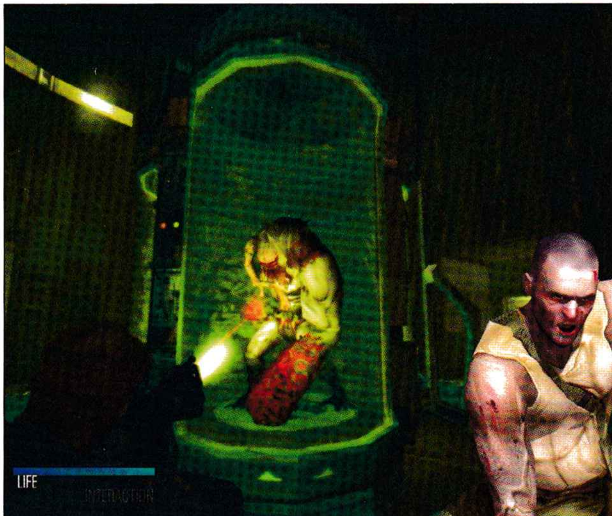
Най-обикновеното оръжие е пистолет. Единственото му предимство е, че има прикачен фенер, с който да осветявате малка част от стаята – точно толкова, колкото да видите приближаващия противник. Второто оръжие е AK-47. Смятам, че е излишно да споменавам качествата на това пушкало. Третото е харпун с токсични стрели. Служи за зашеметяване на повечето противници. Използвано върху други, то ги разяжда и те се опитват да се самоубият по всякакъв начин. Четвъртото е пушката-помпа. Както казах, само тя няма лазерен мерник, но това е разбираемо – единственото качествено предназначение е в тесни затворени пространства и на близки разстояния. Петото е мини-гранатомет. Хубаво е да се използва срещу много издръжливи противници или срещу големи пълчища от зомбираната сган. Огнеметът също е препоръчително да използвате в затворени пространства, защото навън вятърът може да обърне пламъка срещу вас и да се самозапалите. Също така трябва да внимавате и подпалените ви противник да не се приближава много, за да не ви опърли и вас. Последното оръжие е MP 5 – картечен пистолет, по-слаб от AK-47, но е с по-точна при продължителна стрелба. Също така това е единственото оръжие (след пистолета,

графика	
звук	
геймплей	
5 общо	











разбира се), към което е прикачен фенер. Трябва да се отбележи, че за да стреляте, първо трябва да се прицелите (десен бутон на мишката). Единствено не ми харесва фактът, че може да се накичите с всички пушкала,

да се разхождате като Рамбо

и това да не се отразява на скоростта и рефлексите ви.

Гадините, които ще ви приветстват за добре дошли, се делят на три основни групи – наемници, зомбита и мутанти. Наемниците са най-обиковени хора, имали злата участ да бъдат пратени от тъй наречения Картел, за да видят какво става с лабораторията му с мутанти. Зомбитата са трупове, чийто живот се контролира от мутант. Той, от своя страна, донякъде прилича на face hunger (Aliens vs Predator) или face crab (Half Life 1 и 2).

Зомбитата не могат да бъдат убити, колкото и да ги стреляте. За да се отървете от тях, трябва да унищожите паразита в мозъка им – или се целете в главата, или, след като тръшнете противника на земята, отидете и стъпчете кратуната му. Като алтернатива може да използвате околните предмети като стрелнете по кран под налягане и изпепелите гадините например. Мутантите вече са друго нещо. Те са по-издръжливи, по-бързи и раздават по-силни шамари. Дори някои от тях са невидими. Освен това, не внимавате ли, могат да ви скочат на врата и ако не се съпротивлявате (кликате бутоните за атака), току-виж сте станали нечия вечеря.

Нашият герой Том Хенсън има две основни характеристики – здраве и съпротива. Първото е ясно – като стигне до нулата, гушвате зюмбюла. Втората статистика използвате, когато някой мутант ви скочи на главата – колкото повече се е заредила, толкова по-бързо може разкарате животното от вас. Също така чрез нея може да тичате – служи ви за нещо като издръжливост. Интересното е, че когато започне да свършва, Хенсън започва да тича по-бавно и да се запъхтява.

Единствената ми забележка дотук е камерата и управлението. Добре, създателите са сложили мишка. Но когато не се придвижвате с „прицелване" (тогава следите Хенсън точно зад дясното му рамо), камерата може да ви се извърти по най-различен начин и контролът, който допреди малко е бил за движение напред, може да се окаже за назад-ляво. Все пак, ако се абстрахираме от това, непременно трябва да опитаме Cold Fear. Особено сами вкъщи на тъмно.

Кирил Илиев

Съществуват три основни начина, по които можете да се доближите до ужаса, на който е бил подложен екипажът на една подводница, забита преди шестдесет и няколко години в средата на Атлантика. Вариант номер едно: намерете филма Das Boot, затворете се в килера и гледайте. Вариант номер две: разходете се до Германия и влезте в няколкото оцелели Uboot-ове, които са запазени като музейни експонати. И вариант номер три: седнете пред щайгата си и инсталирайте Silent Hunter III, най-добрата за момента PC подводничарска игра. Въпросната прясна геймка на европейците от Ubisoft може и да не ви даде най-добрата представа за истинския клаустрофобичен кошмар на подводната война, но определено би ви заковала пред екрана, мишката и клавиатурата за неопределено дълъг период от време.

С торпедата в атака!



PC | XBox | PS2 | GBA

Silent Hunter III

жанр: **Симулатор** | издател: **Ubisoft** | **http://www.silenthunteriii.com** | хардуер: **P 1,5 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 8.0c** | DVD: **1**

Das Game

По същността си настоящото произведение е симулатор някъде в долната граница на свръхреалистичността. Играчът влиза в ролята на капитана на немска подводница, дава команди на екипажа, действа директно с някои от системите на кораба и всичко това на фона на прилежно моделирани машинарии и вълнички.

Като всяка уважаваща се игра от типа, Silent Hunter III притежава и няколко различни управляеми плавателни съдове, големи кампании, самостоятелни изпълнения и добър мултиплейър. Комбинацията от всички тези компоненти дава изключително качествено разнообразие от преживявания за периода, в които персонага X би играл(а) на този симулатор. За пример: мисиите в кампаниите и отделните задачки се различават по своята продължителност. В единичните операции играчът попада директно в центъра на събитията, където обикновено кипи от пуцане и лоши индианци. При сценарийните пък всичко отнема часове, като започва и приключва с връщане в родното пристанище. Точно както са го правили капитаните на легендарните немски подводници през Втората световна...

Самите баталии също варират значително по отношение на своята сложност





и продължителност. В някои случаи играчът може да попадне в ситуация, където трябва да излезе на повърхността и да надупчи всичко в околията с бордовия си топ. В други се налага доста по-тягостно промъкване, торпилиране и много, ама много, здрави маневри плюс екип за поправка на течове и напукани корпуси.

Джиткане

Управлението на поверената ви подводница е интуитивно, но и изключително комплексно като обем. Командите, които могат да се издават, са най-различни и разделени в съответните си тематични групички.

В долната част на екрана присъстват личицата на корабните офицери – всеки от който отговаря за определена част от Uboot-а. При кликането върху тях се отварят няколко иконки, които отговарят на командите, които могат да им се зададат. Тази система е наистина любопитна, но за съжаление можа да ви изгуби бая ценни секунди по време на някоя битка. Хубавото в случая е, че Silent Hunter III все пак бъка от шорткъти за отделните задания. Количеството им е плашещо голямо, но ако се свикне с тях, джиткането става далеч по-ефективно и вманиачаващо.

Другата забавна част от управлението в симулатора е свързана с оръжията. Наша милост може да контролира директно всичко по торпедата, оръдието и флака. От друга страна обаче, може и да остави пуцането в ръцете на екипажа (щайгата). От трета, може да комбинира двете възможности, за да получи една много приятна за смилане геймплей-кашичка.

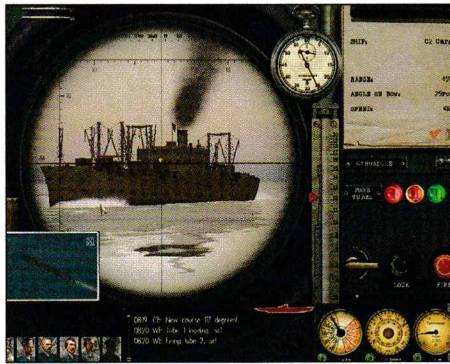
Още един оригинален и малко страничен момент в тази част от играта е добре подчертаната система за разви-

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

тие на наличните моряци. Това придава в някаква степен ролево усещане за геймплея. Всеки тип в подводницата си има морал, равнище на опит и индикатор за умората. С течение на времето членовете на екипажа могат да си се развиват като получават награди и трупа знания в своята си област. За разлика от други геймки, където подобни чудеса са нещо като допълнителен бонус, в настоящия симулатор следенето на екипажа е от изключителна важност. Номерът е в това, че ако Ханс или Юрген имат ниска квалификация или просто се изморят, директната им ефективност пада, което на своя страна може да доведе до спиране на работата в съответния отсек на подлодката. Тъй че играчът, ако не иска да му спрат двигателите или да му секнат торпедата по време на битка, трябва да дава почивки и да комбинира наличните човешки ресурси по възможно най-ефективен начин.

Еволюция

Най-големият скок в Епизод 3 спрямо предните версии е графиката на играта. Новите картинки на Silent Hunter са най-върховото, което можете да октриете в една съвременна морска симулация. Част от вътрешността на подводницата е изцяло в 3D, екипажът е много добре моделиран, менютата са доизпипани, а светът извън корпуса на лодката е повече от красив. Симулаторът притежава една от най-хубавите водни повърхности, излизали до момента. Вълничките са просто прекрасни, а отблясъците от слънцето са си истинско чудо. Специално внимание е отделено на времевите ефекти и осветлението в различните части на деня. Подобно е положението и при корабите и външния вид на подводницата. Детайлите са много и оставят бая приятни усещания.





За съжаление този плюс отсъства при озвучаването. Писуканията и ефектите не са лоши, но музиката и гласовете са като за отбиване на номера. В нормални ситуации репликите на подчинените са доста дървени, а в по-кризисни моменти са почти долнопробни. Емоцията, която изразяват в най-напечените моменти, е нещо като сутрешно разграздене след тежък запой.

Другият "минус" на Silent Hunter III е свързан с

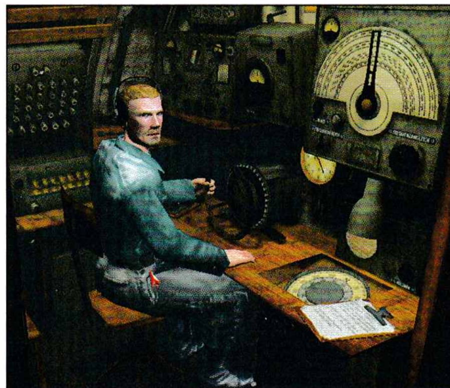
драконовските

й хардуерни нужди, които се открояват най-вече при графични изстъпления с надуване на детайлите на макс. Качеството на картината е неоспоримо, но изисква поддръжка на някои от новите елементи на DirectX 9, което означава, че ако не сте си купили ново видео в последната година (или старото ви е струвало колкото Лада в добро състояние) може и да имате проблеми с подкарването на симулацията.

Е, въпреки всичко това отново бих повторил, че Silent Hunter III е най-доброто подводничарско произведение в настоящето. Играта предлага доста възможности и разнообразие в джиткането. Обемът й е голям и има няколко хубави шукаритета, скрити на заден план. Ако си падате по подобни игрици, то тази би била най-доброто в колекцията ви поне за няколко месеца напред.

Сергей Ганчев





Имате ли ст оманена воля? Ако това е така, използвайте я и се откажете се от Will of Steel...



PC
XBox
PS2
GBA

Will of Steel

жанр: **RTS** | издател: **GMX Media/ Gameyus Interactive** | **http://www.willofsteel.com/** | хардуер: **P 1,6 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0b** | CD: **1**

Реалновремевите стратегии се превърнаха в любим жанр за пресъздаване на повечето военни конфликти. Точно поради тази причина щеше да е нелогично, ако индустрията не ни беше поднесла подобен тип игра, базирана на войниците в Афганистан и Ирак. Will of Steel е точно това – военна стратегия в реално време, която ще ви пренесе в Близкия Изток и ще ви пъхне под кожата на главнокомандуващия William Steel. Ако желаете да се потопите по-надълбоко в сюжета, трябва да спомена, че въпросният Steel е второ поколение военен, наследник на генерал Thomas Steel, участвал активно в първите военни действия около Персийския залив. :) Не си мислете обаче, че с подобна история Will of Steel може да предложи нещо оригинално. За съжаление играта не предлага нищо ново на все по-жадните за иновации геймъри. Поне в моя случай се оказа, че трудно може да привлече вниманието за повече от няколко часа.

GMX Media се гордеят с факта, че тяхната игра би трябвало да бъде първата в жанра, която

може да се контролира изцяло с глас

Точно поради това в оригиналната кутия към Will of Steel има и слушалки с микрофон, които можете да ползвате при геймене. Истината е, че контролът с глас наистина работи, но нещата с него вървят доста по-бавно и по-тромаво. За да накарате някой войник да атакува например, трябва да наредите – "sniper attack", като за няколкото секунди, за които той реагира, вече може и да не е измежду живите. Замислете се обаче как се командват поединично армии от по 20-30 човека... Точно поради тази причина пичовете от GMX Media са добавили в Will of Steel възможност за групово командване. Например казваме "all tanks guard" или "all medics heal" и те се задействат. Аз ползвах някои от командите, като атаката и защитата например, защото се оказа, че това става по-лесно от натискането на шорткътите по клавиатурата.

Като цяло идеята за стратегия с voice контрол е много добра, но за съжаление съм сигурен, че GMX Media няма да са първите, които ще блеснат с тази иновация. Причина е, че те не са доизкусурили този компонент и за момента той не е напълно използваем. Какво да се прави – иновациите понякога са рискована работа.



Най-разочароващото нещо в Will of Steel за мен е pathfinding-ът. Лично аз не бях виждал по-неориентирани войници от тези, контролирани от William Steel. Танковете се залутват и завъртат около оста си, войниците спират, където си поискат, или казано с други думи

pathfinding-ът един вид го няма

Както сами се досещате, това – едва ли не – е един от най-важните компоненти в реалновремевите стратегии (пък и във всички други игри, свързани с много обхождане). Огромните проблеми в тази насока според мен обричат Will of Steel на провал. Мисля си, че GMX Media можеха да поработят повече върху този компонент, вместо да се потят voice контрола.

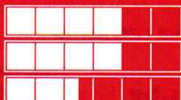
Ако трябва да съм обективен, графично игрицата е доста прилична, като гордостта на авторите са атмосферните условия и сенките, които наистина са реализирани на добро ниво. Терените са релефни, като от GMX Media определено са се справили добре и с level дизайна и със замисъла на мисиите. Юнитите са нарисувани и анимирани много приятно като особено внимание заслужават експлозиите, които са моделирани почти перфектно. За съжаление камерата, която авторите са направили доста скована, лимитира част от готините емоции, свързани с графичните фиести. Тя е нединамична и ходът и нагоре-надолу е почти никакъв.

Звукът в тази реално времева стратегия е на добро ниво, но определено не блести с нищо. За съжаление повечето от репликите на юнитите са еднообразни и писват бързо.

Изводът е, че Will of Steel е игра, която трябва да причислим към тип, който можете спокойно да пропуснете. Ако все пак искаме да я пробваме, за да опитаме как работят гласовите команди, ще ви препоръчам да се въоръжите с голяма доза търпение и воля от стомана, с която ще трябва да се изправите срещу AI-то – то наистина може да ви побърка.

Орлин Широв

графика
звук
геймплей



4 общо



В началото на този материал се чувствам задължен да повдигна въпроса за "стареенето" на даден продукт. Както всички много добре знаем, сферата на компютърните развлечения се развива с невероятни темпове. Допреди няколко години не сме си и помисляли, че ще можем да играем на Tomb Raider, докато се возим в градския транспорт. Сега, благодарение на мобилните телефони от последно поколение, това е напълно реално. Идеята ми е, че конкуренцията е жестока и производителите на компютърни игри би трябвало вече да са разбрали това. По всичко личи, че пичовете от Wings Simulation живеят малко назад във времето. Нищо чудно, че вече не съществуват. Това разбрах, когато стартирах адона на Soldner: Secret Wars – Marine Corps.

ма са вплетени нововъведения, които не бива да пренебрегваме с лека ръка и заради които не можем да я захвърлим директно в рисайкъл бина. Вече имате възможност например да плувате и да се гмуркате. Това ваше умение ще ви помогне в редица мисии, където, благодарение на него, ще издебвате и елиминирате врага си подмолно и безпроблемно.

Ако си спомняте, една от добрите страни на Soldner: Secret Wars беше

многообразието от превозни средства

(били те джипове, БТР-и, танкове или хеликоптери). Тук то е запазено, като дори е подобрено многократно. Освен че изборът ви вече е сериозно увеличен, ще можете да управлявате въпросните военни машинарии по един далеч по-удобен начин – ще се движите безпроблемно в дадена посока и едновременно с това ще можете насочвате оръдието си в друга.

Добре познатата карта също е леко променена. Сега, чрез използването на няколко клавиша, ще се възползвате от нея още по-пълноценно, като например я фиксирате върху ваш войник, който да следите. Тя вече не се показва на целия екран, а на част от него, като по този начин можете да я използвате за ориентир.

Ако по някакъв начин Soldner: Marine Corps беше излязла по-рано и не изглеждаше така вехта визуално, мисля че щеше да допадне на много хора. Сега обаче положението е малко по-различно и по мое мнение само

по-непретенциозните геймъри ще й обърнат внимание

Подобренията, направени от производителите, обаче въобще не са малко, така че всички фенове на Soldner: Secret Wars сто процента ще се накефят. Но, уви, визията спъва много сериозно иначе добре замисления геймплей.

Асен Георгиев

Без сносна визия и чалга-изпълнител не се става в днешно време...

PC | XBox | PS2 | GBA

Soldner: Marine Corps

жанр: **Action** | издател: **Jowood / Wings Simulation** | **http://soldner.jowood.com/** | хардуер: **P 1,4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win XP/2000, DirectX 9.0b** | CD: **1**

Дежа ву

Събитията в "новия" Soldner се развиват отново през 2010 година, а концепцията на геймплея не се е мръднала и на сантиметър. Отново специално подбран и добре обучен военен отряд, въоръжен с техника и оръжия от най-ново поколение, ще се изправи срещу надигналия се в световен мащаб тероризъм и ще изпълнява най-различни мисии из цялото земно кълбо. Новостите, които предлага експанжънът, не са малко, но пък и същевременно – не са достатъчни, за да може по някакъв начин играта да е конкурентноспособна. Според мен единствените хора, които ще я извъртят, са най-закоравелите й фенове, които са били зарибени непоправимо още с оригинала.

За мое огромно съжаление играта не е пипната в графично отношение. Енджинът, който преди една година изглеждаше добре, в момента не е много приятна гледка за окото. Всъщност не можем да очакваме и коренни промени в тази насока, имайки предвид, че това е просто един адон, но може би трябваше да се направят поне някои козметични подобрения по отношение на визията на персонажите.

И все пак

Както вече казах, в геймплея на игра-

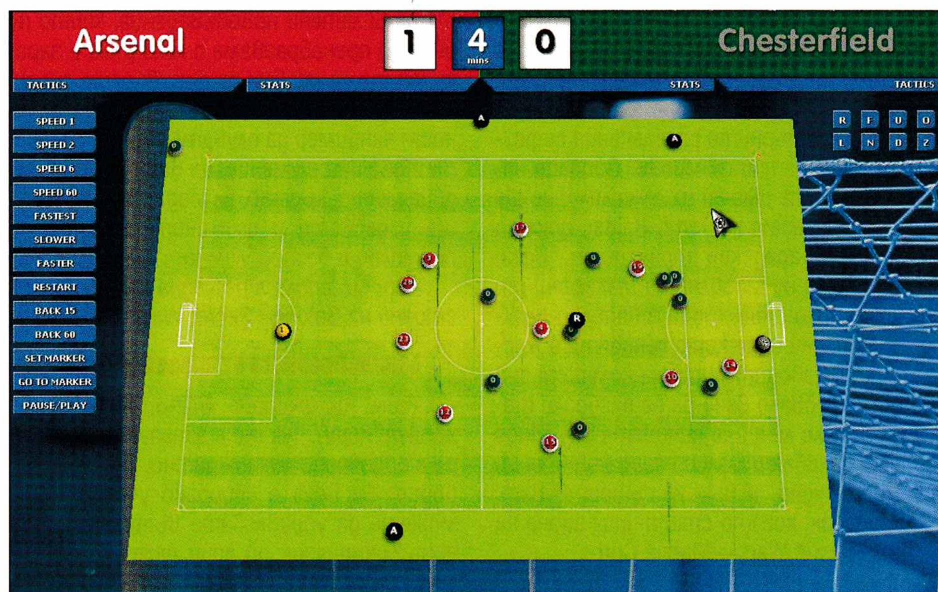






графика	
звук	
геймплей	
3.5 общо	

След шумната раздяла между Eidos и Sports Interactive историята на футболните мениджъри никога няма да е същата. Една от причините е, че именно сътрудничеството между тези две фирми беше причината Championship Manager да бъде достоен конкурент на Total Club Manager сериите на EA. Другата основна причина е лоялността на феновете и към двете компании. Така, в края 2004 година, след повече от десетилетие задружна работа и само две конкуриращи се мениджър-симулации, ставаме свидетели на първото разделение. Резултатът от него е появата на условия за истинско пазарно съревнование, оформено от троицата



Светата троица вече се заформи – CM, FM и TCM. Очакваме антихриста...

PC
XBox
PS2
GBA

Championship Manager 5

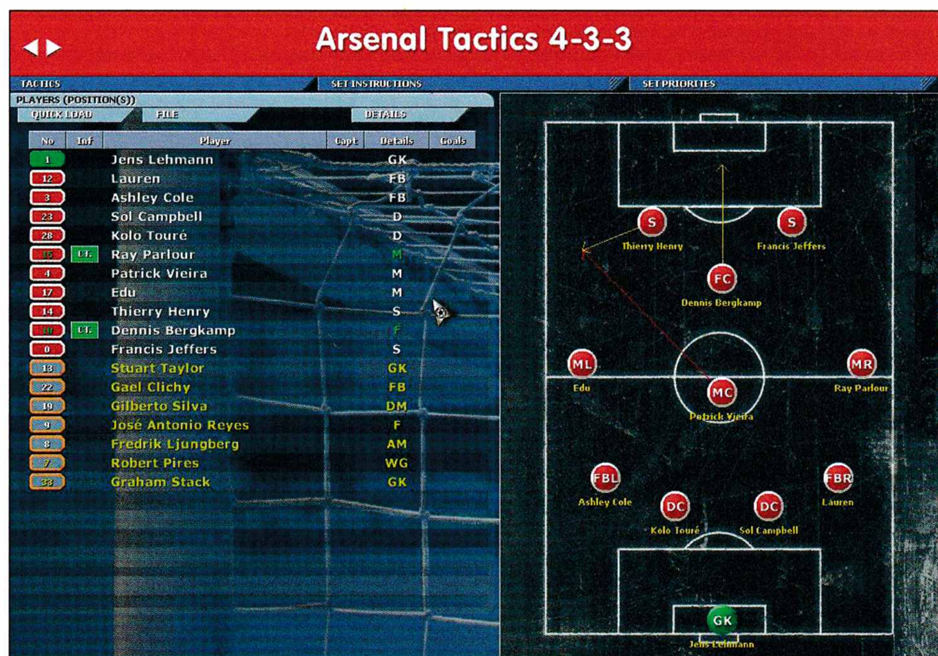
жанр: **Футболен мениджър** | издател: **Eidos** | **www.championshipmanager.co.uk** | хардуер: **P 700 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP, DirectX 8.0c** | CD: **1**

Championship Manager, Total Club Manager и Football Manager

Това, разбира се, може само да ни радва, защото, както е казал чичко Адам Смит: по-разнообразната конкуренция води до по-добри постижения.

Вторият резултат от разцелплението пък не е дотам положителен и се изразява в това, че вместо две агитки PC футболни фенове, те трябва да станат три. Ако питате мен, и трите заглавия имат своите силни и слаби страни, и ако трябва да съм точен – всичките могат да ви задържат пред монитора за повече от няколко денонощия. Защо тогава е нужно да има вражда? Нужно ли е някои да викат CM sux big time, а от другата страна да им отвръщат Total Club Manager swallows?

По тези въпроси ще трябва да помислите сами, а за загрявка ще се опитам накратко да ви поясня що за птица е новият продукт на Eidos и Beautiful Game Studios. Оказа се, че след раздялата си със Sports Interactive, повечето рекламни договори, както и самата формула за успех на футболен мениджър, са останали у авторите на Championship Manager 5. За съжаление програмният код обаче е останал в SI. Така Beautiful Game Studios е трябвало да пренапишат целия софтуер наново и да се опитат да запазят старата задълбоченост и логика на игра. За щастие те са успели да изработят удобен интерфейс,



както и са запазили по-голяма част от структурата на играта. Изключение прави само режимът за игра "Constant Gameplay", който позволява на по-нетърпеливите да получат динамика и да се лишат от голяма част от "мениджърските" задължения. Всичко останало в CM5 обаче си е почти както преди –

свобода, дълбочина и тръпка

Интерфейсът е приятната изненада в CM5. Той е структуриран на базата на "табове", които позволяват по-лесна навигация из менютата и опциите. Яко нововъведение е табът "Screen History", който може да ви връща назад по менютата, без да се налага да се ровите из различни досадни места.

Говорейки за геймплея, трябва да бъдат споменати няколко люти критики към програмистите. Първото нещо, което бие на очи, е нестабилността на играта. Тя забива, изхвърля и прави всевъзможни грешки. Друг проблем са множеството правописни и идеологически грешки, като например сгрешени имена на футболисти, както и нереалистично високи или ниски заплати на някои играчи. Впечатление правят и малко недомислици, като например, че след завръщане от тежки международни мачове, понякога играчите не са регистрирали никаква промяна във физическото си състояние.

Ако спрем с критиките и минем на хубавите неща, трябва да споменем възможността да избираме кои футболисти

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

да правят спринтове и къде. Така например вече можете да пускате халфовете си да спринтират по фланга и да подават на централните нападатели бързо и лесно.

Говорейки за

тренировките

трябва да кажем, че те могат да бъдат пускани по схема, която се изпълнява лесно и стриктно от състезателите. Още по-удобно е, ако разрешите на вашия асистент-мениджър да води обучението на играчите ви, а вие само наблюдавате как техните показатели се подобряват.

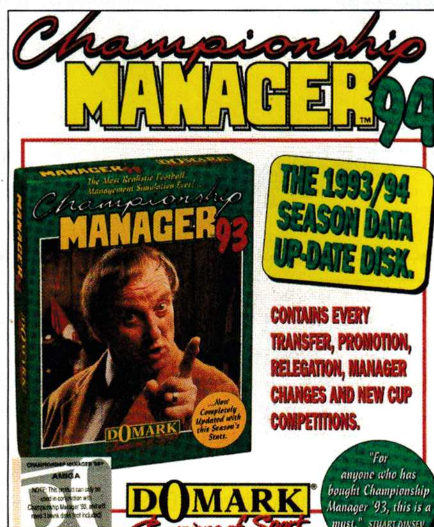
Енджинът за симулация на мачове, избран от Eidos, е изцяло 2D. Скоростта, с която можете да наблюдавате срещите, може да бъде променяна на 1x, 2x, 6x и 60x, което е свързано с леки неудобства по линията на това, че ще трябва да сменяте често между 1x, към 6x, към 60x и обратно към 1x...Техническите характеристики на CM5 не блестят с нищо ново. Дори звукът в новата, пета, версия е по-постен от този в конкуренцията и на места дразни със семплостта си. Графиката е почти непроменена, като на моменти бърка в очите с шарениата си.

За финал ще споделя мнението на много от критиците на този жанр, според които вече конкуриращите се Eidos и SI са се опитали да не правят генерални промени по игрите си. Резултатът е такъв, че и двете фирми един вид не допринасят за развитието на жанра, а с цел стабилност са се постарали да направят едва ли не подобие на предишните си заглавия. Надявам се в следващите версии и на двата мениджър-сима да има по-сериозни нововъведения и изненади за верните фенове на жанра. Все пак вече имаме трима големи играчи на този пазар и конкуренцията би трябвало да заработи.

Орлин Широв

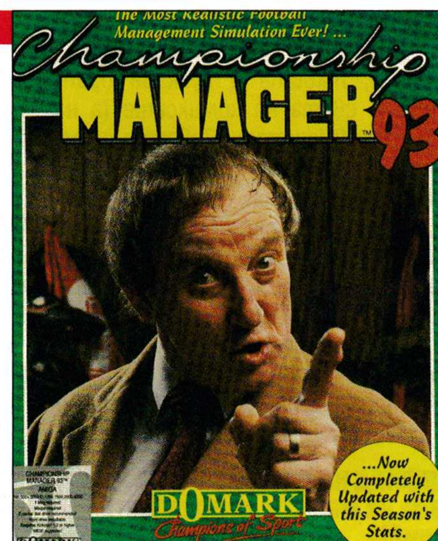
МАЛКО ИСТОРИЯ

Идеята за направата на игра, която да пресъздава дейността на футболен мениджър, никак не е млада. Ако трябва да сме точни, нейните корени се намират някъде през далечната 1992 г. Тогава двамата братя Пол и Оливър Колиър се замислят как би изглеждала компютърна игра, в която геймърът управлява цял отбор, но не единствено и само на терена. За първи път те стартират реализацията на този проект благодарение на геймстудиото Domark (в момента погълнато от Eidos). Резултатът приличал повече на масивна база данни с информация, отколкото на компютърна игра, но това не попречило на запалените футболни маниаци да се зарибят сериозно. Тогава Championship Manager покривал само

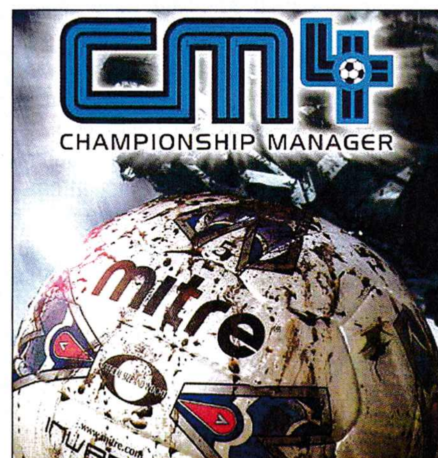


английското първенство и по-точно Висшата лига, първа, втора и трета дивизия. За първи път през сезона 1995/96 в играта се появяват италианското и испанското първенство.

Годината 1996/97 е доста паметна за двамата братя Пол и Оливър Колиър. Тогава техният проект за игра, изпълнен от студиото Domark, бива закупен от гиганта Eidos. Това е моментът, в който Championship Manager започна да набира скорост и да се популяризира с доста бързи темпове. Включените лиги стават 7 (английска, испанска, италианска, германска, френска, холан-



дска и шотландска). Истинският възход на серията продължава с CM2, която вече е дело на геймстудиото Sports Interactive. Лигите в играта стават 12, а приходите започват да летят нагоре. Изключение не прави и CM4 (27 лиги) с продажби, рекордни за PC спортна игра. За съжаление в момента историята на серията не продължава много радостно след раздялата на Eidos и Sports Interactive. Какво ще се случи по-натам, остава да разберем в близко бъдеще.





Сигурен съм, че надали има човек сред нас, който да не познава най-мързеливата, тлъста и пухкава оранжева котка в света на комиксите (а напоследък – и в киното). Добрият стар Гарфилд – олицетворение на мързела, невероятен чревоугодник, който се чувства най-добре само тогава, когато погълне всичката храна, която успее да намери в хладилника на Йон – своя господар – и след което си легне на мекото му канапе, изпълняващо ролята и на острилка за нокти. Тези, които са чели поне един комикс по темата, може би си спомнят и за кучето Оди, заради което Гарфилд често бере ядове. В приключенската игра, създадена от Code Monkeys, историята се повтаря и любимата ни дебела котка е сериозно загазила заради малкото си четириного приятелче.

Гарфилд на диета? И вие не можете да повярвате, нали?!?

Garfield

PC | XBox | **PS2** | GBA

Жанр: **Adventure** | издател: **HIP Interactive / Code Monkeys** | **www.hip-games.com** | хардуер: **P 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VIdeo** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**

Гарфилд е изправен пред почти неизпълнимата мисия да почисти превърнатата в бардак от Оди къща, преди стопанинът му да се е прибрал, защото в противен случай ще бъде подложен на диета. А както всички знаем, това е равносилно на убийство в неговия случай. Как оранжевият, пухкав котарак ще се справи с това предизвикателство ще разберете само, ако стартирате тази забавна приключенска игра.

Време е за прахосмучене

Единственото "оръжие", с което разполага Гарфилд, е една прахосмукачка, която и всмуква, и издухва предмети. Както вече разбрахте, целта на играта е много проста – да подредите разхвърляната къща, в която живеете. За целта ще трябва да засмуквате предмети, които после да изплювате на предназначените за тази цел места. Бледи фигури, напомнящи по форма разпръснатите предмети, ще ви помагат в това нелеко начинание. За да е по-интересно, ще събирате частици от пъзел, които са старателно скрити в цялата къща, а когато намерите всички, ще получите съответните облаги. За да ви бъде малко по-трудно пък не всички врати ще бъдат отключени и съответно – ще трябва да положите допълнителни усилия, ако искате все пак да минете през тях. С други думи – ще ви се наложи да си вършите работата на чистач добре, за да преминавате в следващите помещения. Предметите, които ще трябва да премествате, са разпръснати из цялата къща. В повечето случаи ще ви се налага да се катерите по маси, бюра, прозорци и всякакви други мебели. Има места обаче, където е невъзможно да се озовете, ако не използвате умението на Гарфилд да дърпа или бута определен предмет. Така че по-добре се възползвайте от него, ако искате да сполучите.

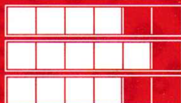
Много забавна част от играта са коментарите, които Гарфилд постоянно подхвърля. Например "Мразя понеделниците", което саркастичният котарак ще изрече, минавайки покрай един календар или пък – "Ех, не ми се ще да виждам Йон толкова разстроен... Ха! Шегувам се!".

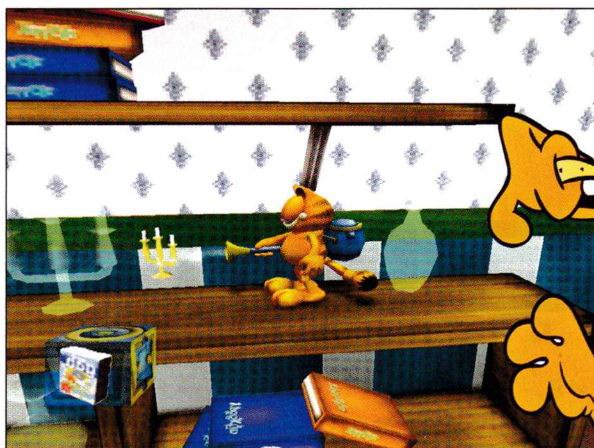
Лошо управление

Визуално, играта изглежда приятно. Не е шедьовър на изкуството, но имайки предвид цялостната концепция, която е леко несериозна, въобще не се учудвам, че геймката изглежда така. Единственото нещо, от което не съм доволен, е лошото управление. При положение, че то е в основата на играта и че постоянно трябва да се мотаете напред-назад, това наистина е много дразнеща подробност. Оранжевият персонаж се движи все едно е изсмукал един коз и след това се е довършил с три бири и едно патронче Флирт. Но ми се струва, че и с това се свиква, и в крайна сметка на преден план изпъкват хубавите страни на играта..

Ако имате малко братче или сестриче, племенници, или братовчеди, това е перфектната игра за тях. Несериозното излъчване, наследено още от страхотния комикс (а, подчертавам, не от адски лигавия филм) и ненатоварващия геймплей, са перфектната комбинация, за да се получи една игра върху чиято кутия може спокойно да се изгравира надпис – "Подходяща за деца под 14 годишна възраст". Това в никакъв случай не означава, че и аз не поиграх няколко часа на нея. :) Но нали знаете – всеки остава дете някъде дълбоко в себе си.

Асен Георгиев

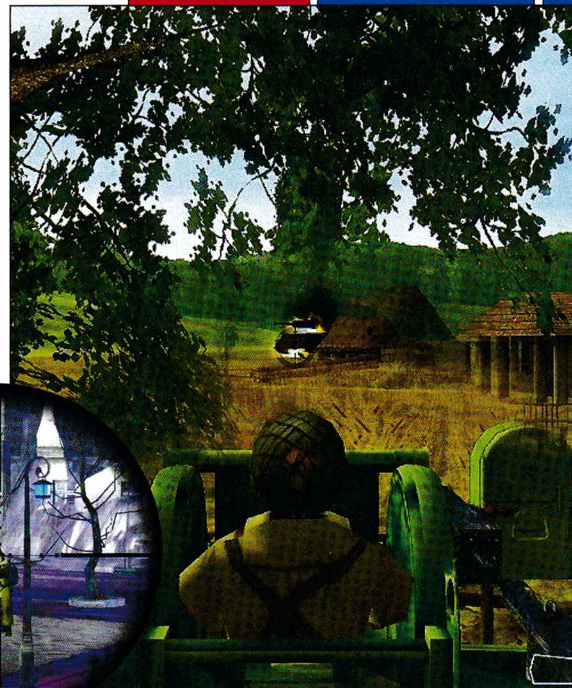
графика
звук
геймплей

4 общо







Бий германците рогати!



PC
XBox
PS2
GBA

Battle Strike: The Road to Berlin

жанр: **Arcade shooter** | издател: **City Interactive** | **www.city-interactive.com** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9** | CD: **1**

Паршутен взвод, записки на картечаря:
Ден 1

"Днес ми дадоха нова картечница. Много яко парче - 50 калибъра, ама имам чувството, че тия патрони са от обеднен уран. Всичко пробиват - трябваше само да видите как хрупкаха като солети немските BF 109 на път към Европа. Те, милите, смятаха, че ще могат да свалят някой от бомбардировачите. ДА БЕ! Гледай само как си палят гащите, още щом ги погледна накриво. Е не е истина просто!"

Ден 2

"Иха-а, спуснахме се на земята и след невероятния героизъм, който проявих на самолета, вече съм картечар на самоходна АА инсталация. Просто камионче, ама в каросерията има сглобено 4х оръдийце. Какво е по-хубаво от една безумно добра 50-калиброва картечница. Всъщност 4 безумно добри 50-калиброви картечници. Айде пак майка им жална на самолетчетата, че и на бронетранспортьорчетата, че и на мотоциклетите. Ще ми превземате Европа, а, а, А?! Мри шваба, мри Ханци!"

Ден 3

"Ехе-е, израстваме в кариерата, то малко доскуча с картечка да се стреля по „тигри" и „пантери", че и да гърмят, та за това ме пренасочиха към танковия корпус. Имам си M10ка и познайте какво правя в нея... не бе, не пера чорапите на командира – пак съм на оръдието. А си мислех, че управлението на изтребител Lightning или P-51 Мустанг било фън. Хах, наистина не знам, защо сме дали толкова много танкови жертви по време на войната, след като сам с тия две ръце направих на стружки цяла танкова колона. Чудя се какво ли ще ми поднесе съдбата утре?"

Ден 4

"Е, не! Няма как да стане по-добре - от танка скок за оръдието на Priest - за незнаещите, това са онези малки, сладки, много мощни самоходни артилерийски установки. Пак танкове, ама вече направо жал ми става за джеритата. С единдва залпа и край с цялата менажерия от котки. Животът е хубав, особено когато имам възможността да пуцам на воля!"

Ден 5

"Кой, ау леле-е-е, само да го пипна, та кой питам аз, ме набута в тия...?! Къде ми е танкът брей, какво правя аз по средата на Берлин с глупав снайпер в ръка? За чий от артилерист ме принизиха в кашимерия?! Е, няма значение, снайперът пак си трепе всичко, че и брони пробива. Животът не бил чак толкова лош. Само да не беше гадното усещане, че съм залепен на едно място..."

Дневник на автора:
Ден първи до трети

И така, драги зрители... У-упс, читатели, предадохме ви последните събития пряко от бойното поле. Въпреки силното си пенсионерко възмущение, че, вместо един хубав и разчупен шутър, Battle strike се оказа една хубава и разчупена аркада, успях да се накефя и първоначалната ми фрустрация да премине в блага усмивчица. Играта е адски простичка, с едната мишка се играе и нищо повече. Геймърският еквивалент на чоплене на семки. Освен това е и забавна, а разработчиците заслужават доста похвали за това как хитричко са пресъздали илюзии за движение и за триизмерност. Така че не се подлъгвайте: дори и в самолета, и в танка, всъщност ще си стоите на едно място, а останалият свят ще се приплъзва около вас. Мисийките се изиграват бая бързо и са перфектни, когато трябва да убиете 15-20 минути. Освен това дават предпоставката за компетативност и дори известна доза хазартност, когато подхвърлите "А, на бас, пич, че не можеш да ми биеш рекорда, на 5 лева се хващаме!"

Освен това заглавието е един от добрите представители на жанра си, леко е и щади машината. Заслужава вашето внимание, но няма и да изгубите нищо, ако го подминете като метъл - чалгаджийка. 16 мисии яка сватбарска стрелба, какво повече да му иска човек?

Георги Панайотов

ЩЕ ПУЦАТЕ ПО

- Танкове
- Самолети
- Артилерии
- Парашутисти

ЩЕ ПУЦАТЕ С

- Танкове
- Самолети
- Артилерии
- Парашутисти

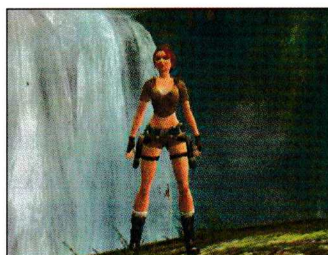
графика 
звук 
геймплей 

4.5 общо

РАБОТИ СЕ ПО НОВИЯ TOMB RAIDER

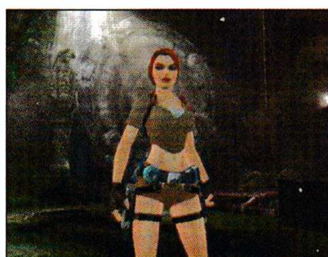
Въпреки мрачните облаци, надвиснали на бъдещето на британския издател Eidos, екипът на Crystal Dynamics се труди все така усърдно по новото приключение на Лара Крофт, носещо работното заглавие **Tomb Raider: Legend**. Сигурно не сте забравили, че наскоро към екипа се присъедини и "бащата" на Лара Крофт, Тоби Гард, чието собствено студио, Confounding Factor, се разпадна малко след завършването на първата си игра – Galleon.

Някои от първите официално публикувани скрийншотове от новата игра показват една леко променен на външен вид Лара и като цяло загатват за завръщане към визуалния стил и атмосферата на първите игри. Очевидно слуховете за графика в манга стил са се оказали просто... слухове.





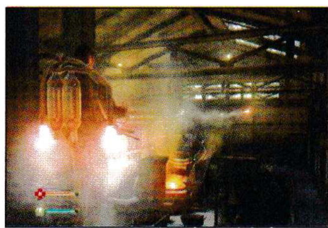






60-ТЕ ГОДИНИ СА ЖИВИ

Electronic Arts обявиха (за изненада на мнозина), че новата им Джеймс Бонд игра ще бъде на практика римейк на филмовия хит от 1963-та година **From Russia With Love**, с Шон Конъри в главната роля. Самият Шон Конъри ще запише репликите за новата игра заедно с не един и двама от актьорите, участвали на времето във филма. Все още не се знае много за самия геймплей на играта, но тези скрийншотове определено изглеждат многообещаващо.





MAJESCO ЩЕ СТАВАТ "ГОТИНИ"



Издателят Majesco обяви, че от 11-ти април тази година смята официално да предлага заглавията си под ново име (и респективно – с ново лого) – **COOL**. Компанията, добила сериозна популярност с издаването на първия Blood Rayne, набира скорост с шеметни темпове и вече има няколко сериозни заявки за потенциални хитове измежду своите предстоящи заглавия, сред които Blood Rayne II и научно-фантастичният екшън Advent Rising.

ЗАВРЪЩАНЕТО НА ПЛАТФОРМЪРИТЕ

Naughty Dog, Insomniac и Sucker Punch обявиха в рамките на един и същи ден, че работят по нови издания от своите джъмп енд рън поредици, кръстени съответно Jak X: Combat Racing, Ratchet: Deadlocked и Sly 3: Honor among Thieves.

Jak X: Combat Racing ще включва оригинална история, развиваща се във времето след Jak 3, въпреки че геймплеят му ще се върти около надпревари със снабдени с оръжия возила.

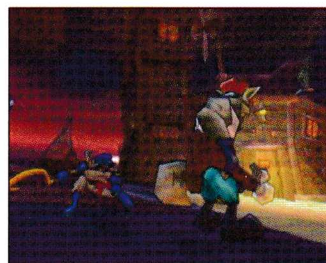




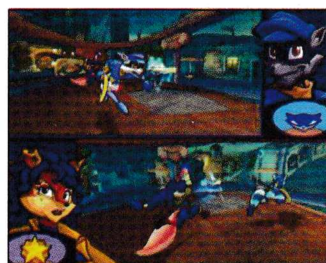


Sly 3: Honor among Thieves ще се движи в общи линии в рамките на вече познатата формула на поредицата, въвеждайки за пръв и мултиплейър режим.









Ratchet: Deadlocked ще предлага, за пръв път в поредицата, кооперативен геймплей.

Ето и някои от първите скрийншотове от всяка от трите игри.

XB
PS2
GBA
GC

Не сте забравили Mark of Kri, нали? Поне не би трябвало. Все пак това беше една от малкото наистина свежи игри в този жанр през последните... и аз вече не знам колко години. Макар играта далеч да не се продаде толкова добре, колкото трябваше, поне според мен, очевидно не е ставало дума и за финансов провал. Най-малкото защото иначе нямаше сега да пиша ревю за продължението на Mark of Kri, кръстено Rise of the Kasai.

RISE OF THE KASAI

РЕЙТИНГ **82**/100

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Bottlerocket** | жанр: **3rd Person Action Adventure**

Първото нещо, което си струва да отбележим, определено е смяната на студиото, създател на играта. Вероятно си спомняте, че Mark of Kri беше дело на Sony студиото в Сан Диего. По неизвестни за мен причини Rise of the Kasai беше възложена на Bottlerocket. Добрата новина е, че в графично отношение новата игра не отстъпва на Mark of Kri, което само по себе си вече е комплимент. Вярно е също, че визията на Kasai не е мръднала и на йота над нивото на Kri, но какво да се прави...
Колкото до геймплея, тук авторите на продължението отново са заложили на вече изпитаната формула, макар и с леки вариации. Rise of the Kasai предлага цели четири управляеми герои, макар реално да става въпрос за два генерални типа с по-две леки "вариации на тема". Отново става дума за добре познатата комбинация между екшън и промъкване, ползваща все същата оригинална система за предварително маркиране на целите за атака. И тъй като единият от героите отново е добре познатият ви Рау (огромен мускулест тип с вид на полинезиец, маор, хаитянин или нещо от тоя тип), това означава, че в играта се връща и неговата птица. Рау отново може да гледа през нейните очи и така да предвижда дебнещите го иззад ъгъла опасности и засади. Нова в компанията е Тати, сексапилната сестра на Рау, която залага повече на умението да остане незабелязана и техниките си с два кинжала. Другите двама герои, за които ви споменах, са съответно Баумусу (вариация на тема Рау) и Гриз (вариация на тема Тати). За мен поне, най-интересното нововъведение в Rise of the Kasai беше фактът, че във всяко от нивата се играе и с двамата членове съответно на "екипите" Рау/Тати и Баумису/Гриц. Пътят на всяко дуо се разделя често и през по-голямата част от времето те играят независимо, но в ключови точки от нивото двамата трябва да обединят усилията си.











XB
PS2
GBA
GC

RED NINJA: END OF HONOR

РЕЙТИНГ
48/100

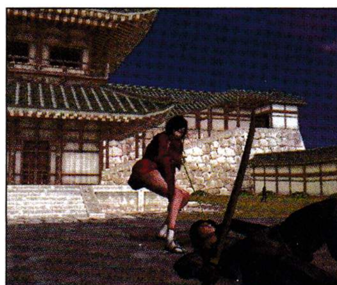
издател: **Vivendi Universal** | създател: **Tranji** | жанр: **3rd Person Action Adventure**

Нинджи – кой не си е падал по тях в един или друг момент?! Колкото до мен, аз все така мразя в червата филмите за нинджи, но в същото време Tenchu: Stealth Assassins (PS One) ще си остане завинаги в челната тройка на най-любимите ми игри. И въпреки това, не е ли странно как по една толкова благодарна (и толкова експлоатирана) тема са създадени толкова малко читави игри. Какво ти малко, те май не могат да напълнят пръстите на едната ми ръка.

След този миньорен увод, вероятно вече сте се досетили какво е впечатлението ми от срещата с Red Ninja. Но нека караме по ред. Играта разказва за премеждията на девойка нинджа, на име Куренай (с извинение ?), която кръстосва из древна Япония (от 16-ти век, за да съм по-конкретен), за да... Един момент. Сега като се замисля, май смисълът на цялото и "кръстосване" малко ми се губи. Все тая. Така или иначе, всичко в играта се свежда да затриването на куп хора по-особено болезнен и (уж) изненадващ начин. Мдам, познахте, в играта има и няколко доста досадни и особено не-оригинални боса, но за тях просто не си струва да говорим.

Може би единственото интересно нещо в End of Honor е основното оръжие на... Куренай (ей на, пак го казах). То се нарича "тетсуген" и представлява дълга метална струна с тежест на единия й край. С нея нашата "червена нинджа" може да поразява жертвите си от разстояние, да ги души и дори да ги разполовява по особено ефектен (така поне си мислят авторите на играта) начин. ОК, признавам, че въпросният тетсуген носи известно удовлетворение... за около половин час! След това ви става безнадеждно ясно, че в Red Ninja няма на практика какво друго да се види. Някои сигурно ще намерят утеха в опита на Tranji да ги забавляват с прелестите на уж апетитната Куренай и в идеята, че тя трябва да привлича някои от жертвите си, подавайки по едно мършаво краче иззад близката стена. Мен лично от всичко това първо ме напуши смях, а после (след като изпълних въпросното упражнение десетина пъти) ме лъхна и адска досада.

Оттук нататък всичко, ама наистина всичко, в Red Ninja: End of Honor е пълен s**t, като особени "адмирации" заслужава просто безумната камера на играта. И така – не си губете времето с това "нещо". Дори все още тайно да се разхождате из къщи в нинджа костюми и да си мислите, че захапването на летящ към вас шорикен със зъби е фасулска работа, щом веднъж му хванеш цаката.





FIGHT NIGHT ROUND 2

РЕЙТИНГ
94/100

издател: **EA** | създател: **EA Canada** | жанр: **Boxing Simulation**

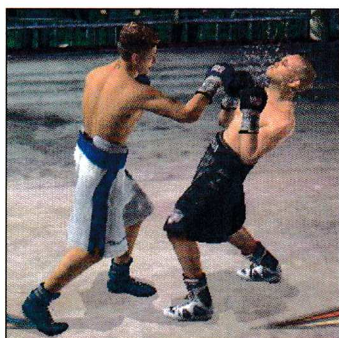
Ето една поредица, която категорично се получи "от раз". Още първият Knockout Kings показа, че реализмът при бойните спортове (защото според мен боксът определено е такъв спорт) не само не е "убиец на купона", но и – напротив! – на свой ред може да бъде адски забавен. И така, четвъртото издание от поредицата, кръстено Fight Night Round 2, отново залага на вече изпитаната формула. Казано максимално просто – тази игра няма нищо общо със стандартния beat 'em up, а ла Tekken или Soul Calibur. В нея бясното налагане на клавишите (разбирай атаките тип "вентилатор") не само че не върши работа, но дори е сигурен начин да бъдете нокаутирани още в първия рунд. Във Fight Night Round 2 (както и всеки от нейните предшественици) всичко се свежда до пестене на силите и нанасяне на правилния удар в правилния момент. Нещо повече - тук блокирането (или още по-ефектното избягване) на атаките на противника е не просто полезна, а по-скоро животоспасяваща екстра. Прибавете към всичко това умелото поддържане на дистанцията и "кръженето" около противника и ще се сетите, че тази поредица "means serious boxing".

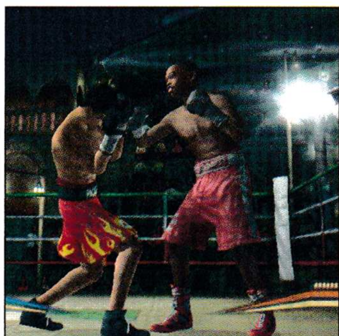
За тези от вас, които за пръв път се сблъскват с Fight Night (или Knockout Kings), трябва да добавя, че в типичен EA стил и тук бъка от реални звезди, минали и настоящи, от този спорт. Без да съм спец в бокса, ще спомена някои от имената, които поне за мен значат нещо – Мохамед Али, Джо Фрейзър, Ивендър Холифийлд, Роки Марсиано, Лион Спинкс, Рей Шугър Леонард и т.н. Повярвайте ми, пълният списък е много, ама много дълъг. Интересното е, че в тази игра можете да уредите някои наистина невъзможни мачове, в които да изправите един срещу друг звезди от различни поколения. Ако имате особено извратено чувство за хумор или просто ви се иска да размажете някого на ринга, можете да проведете мач между категория перо и супер тежка категория.

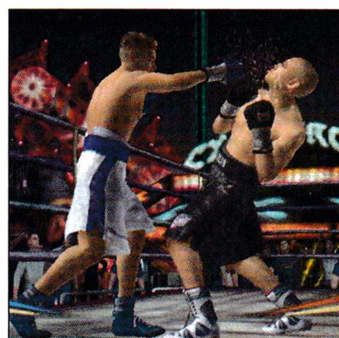
Управлението във Fight Night Round 2 отново е в центъра на удоволствието от геймплея. За втори път (след Fight Night 2004) изпълнението на ударите става с помощта на десния стик на геймпада, чието движение "имитира" траекторията на реалния удар. Звучи леко изчанчено, но в действителност работи абсолютно перфектно, да не говорим за невероятното усещане за реализъм, което създава.

Новите елементи в геймплея като цяло са сравнително малко, но затова пък добавени абсолютно на място. Преди всичко, за пръв път е включена възможността за "клинч" (или с други думи "гушването" на противника), която може да ви измъкне буквално от ръба на евентуален нокдаун или дори нокаут.

Освен това играчите вече могат да нанасят удари в движение, например отстъпвайки, което също се вписва страхотно в общата геймплей идея. И накрая, "мини игрите" (част от които този път са свързани с третирането на отоците и аркадите на вашия боксьор) вече са по-оригинално замислени от всякога и за пръв път реално ви помагат да подобрите именно боксовите си умения.













TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

РЕЙТИНГ **89**/100

издател: **EA** | създател: **Free Radical Design** | жанр: **First Person Shooter**

Free Radical успяха да привлекат вниманието към себе си почти мигновено, още с първата си игра. Причината за това беше проста – ключови хора от техния екип бяха работили на времето по култовата FPS игра Golden Eye за Nintendo 64. Оказа се още, че тия момчета и момичета не са забравили как се правят добри шутъри, защото още първият Timesplitters беше приет с бурни адмирации както от пресата, така и от феновете на жанра.

Free Radical определено бяха успели да възпроизведат перфектно двата ключови елемента, направили Golden Eye такъв невероятен хит – управлението и динамиката на геймплея. В същото време, в Timesplitters се беше появил и един нов елемент, който принципно присъстваше и в Golden Eye, макар там да му беше отредена по-скоро поддържаща роля. Имам предвид, разбира се, чувството за хумор, подплатено понякога от някои от най-откачените идеи, срещани в този иначе вземащ се твърде на сериозно жанр. Резултатът от всичко това? С една дума – купон! Наистина як купон.

Третият пореден Timesplitters (и първият, издаден от каталога на EA), кръстен Future Perfect, възпроизвежда почти педантично утвърдената вече формула. Сингълплейър историята (доколкото може да се говори въобще за такава) отново разказва за премеждията по откриването и събирането на тайнствените кристали, които дават на своите притежатели възможността да пътуват до произволна точка от времето, била тя в миналото или в бъдещето.









Главният герой на Future Perfect, Кортез, подскача напред назад из времето като гумена топка, стартирайки от 1924 година, за да се прехвърли оттам в 60-те години на миналия век, след което и в шеметна поредица от по-близки или по-далечни отрязъци от бъдещето. Действието се развива на фона на невероятно разнообразни декори – островна военна база, подземна експериментална лаборатория, населена от призраци и зомбита, извънземна планета и прочее.

Time Perfect въвежда и един доста интересен елемент – кооперативната игра, в рамките на сингълплейър частта, с управлявани от компютъра персонажи, които макар да не са свръхинтелигентни, се справят доста адекватно. Оттук кооперативният режим за двама играчи е наистина на една ръка разстояние и аз мога само да добавя, че в новия Timesplitters той е повече приятна добавка към общата оферта. Нарочно ще прескоча (сещате се защо) онлайн мултиплейъра само с уточнението, че PS2 версията поддържа до 8 участници в мач, а тази за Xbox – 16.



COLD WINTER

издател: **Vivendi Universal** | създател: **Swordfish Studios** | жанр: **First Person Shooter** | премиера: **10 Май 2005**

Колко пъти досега авторите и/или издателите на една или друга игра са ни обещавали невиждани и нечувани геймплей екстри? И колко от тези обещания са се оказвали после, ако не безогледна лъжа, то поне захаросани глупости? Уви, виждали сме предостатъчно и от едното, и от другото. Затова надявам се Vivendi Universal и Swordfish ще ми простят лекия песимизъм, с който посрещам тяхното обещание за невиждано и нечувано досега ниво на интерактивност.

Иначе на хартия нещата звучат наистина многообещаващо. Играта започва с това, че агентът на британските тайни служби Андрю Стърлинг е зарязан от "своите" да гние в китайски затвор. Нещо повече – на мистър Стърлинг му предстои една малка, скромна, но заформена с много любов екзекуцийка. Добре, че нашият човек си има приятели по високите стъпала на британската политическа йерархия, един от които успява да уреди бягството му. Интересно, а? Макар и не сврърхоригинално, бих отбелязал.

Но почакайте, интересното тепърва започва. Естествено авторите на Cold Winter не са ни спестили премеждията по самото бягство и най-вече по измъкването от затвора. Едно от първите неща, които играещият ще открие буквално броени секунди, след като му бъде поверено управлението, е, че огромна част от заобикалящите го предмети и обекти могат да бъдат използвани по един доста реалистичен начин. Сандъците наоколо, да речем, могат да бъдат струпани един върху друг, за да залостят вратата, от която иначе във всеки миг могат да влетят вашите преследвачи. Масите могат да бъдат обърнати и така да се превърнат в укрития, иззад което да стреляте.

Далеч по-интересна обаче ще е възможността да се съчетават различни предмети, за да се превърнат те в оръжия или просто в полезни устройства. Всеки от откритите от вас предмети ще бъдат подреждан в инвентар, от който след това ще можете да ги комбинирате. Например, ако намерите тънко парче плат, запалителна смес и здрава бутилка, от тези три нещица, ще можете да си спретнете един прекрасен "коктейл Молотов".

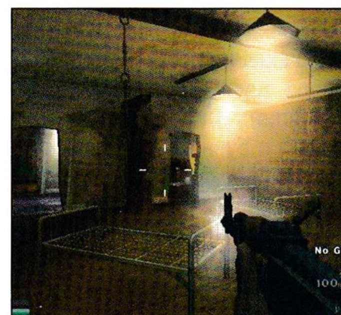
Друг параграф, по който ни се обещават "звездите и небето", е изкуственият интелект на Cold Winter. Хората от Swordfish твърдят, че NPC-тата в играта (управляваните от компютъра герои) също ще се оправят чудесно със заобикалящата среда, използвайки отново споменатата по-горе, революционна интерактивност.

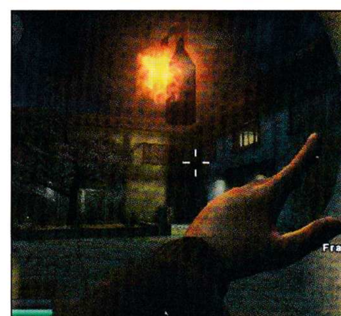
Като цяло, Cold Winter като нищо би могъл да се окаже онова, за което се опитват да го изкарат. От техническа гледна точка всеки от споменатите по-горе елементи е абсолютно постижима цел. Остава само да видим как точно са се справили Swordfish с това безспорно предизвикателство.













MIXED NEWS

9 ГОДИНИ ЗАТВОР ЗА СПАМЪР

Този месец в Loudoun County в Съединените американски щати тридесетгодишен мъж бе осъден на 9 години затвор за разпространение на спам съобщения. Обвиненията срещу Джереми Джейнс от Ралей, Северна Каролина, бяха повдигнати още през месец ноември миналата година. Той бе обвинен в задръстване на акаунти на America Online с десетки хиляди безсмислени рекламни съобщения.
Тази присъда е първата по рода си за целия свят, като досега никога не се беше се стигало до затвор. В случая на Джереми става въпрос за цели девет години, като той може да остане извън решетките, само докато бъдат финализирани работите по делото му. Според неговия адвокат това може да продължи почти четири години.

ФАЛШИВ WINDOWS UPDATE

Този месец из нета плъзна фалшив и-мейл вирус, който първо претендира, че на него има Microsoft Windows update, а след това пренасочва към сайт с троянски кон. Авторите му са се постарали толкова много, че дори страницата, към която е препратката, прилича доста на оригиналния Windows Update сайт. След сериозно проследяване интернет експерти са открили, че въпросната страница се хоства на сървър в Австралия, а заподозрените все още не са заловени.

БРАД ПИТ ТОРМОЗИ MICROSOFT

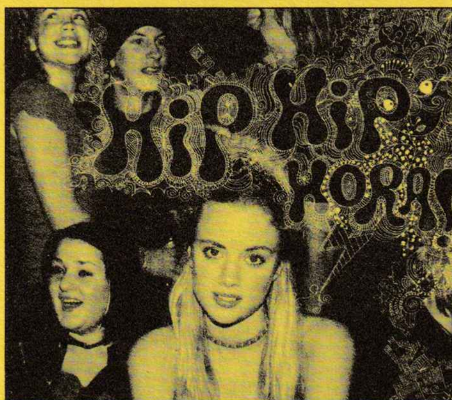
Хакери са пуснали този месец саморазпространяващ се червей на име Ahker-F-Brad Pitt. Хитрата гадина предлага на нещастните потребители възможността да наблюдават различни звезди в пикантни моменти. "Watch Angelina Jolie and Brad Pitt cought on TAPE! SEXY CLIP! WATCH IT!" - е едно от разпространяваните съобщения.
Към него винаги върви .zip файл, в който



се намира червеят, който след инсталация започва атаки срещу security update сайта на Microsoft. Така че помнете – Брад Пит никога не е бил с Анджелина Джоли и няма смисъл да го проверявате, нали?

ОСЪДИХА ШВЕДСКИ ПИРАТ

Този месец бе осъден първият електронен пират в Швеция. Властите обещават това да е първата от много присъди, като наказанието почти винаги щяло да бъде затвор. Според местните органи на реда, това е единственият начин да бъде контролирана тази иначе нелегална дейност.



Обвиненият младеж е на 27 години, а вината му се крие в това, че споделил филма Hipp Hipp Hora с приятели. Присъдата му може да достигне до две години лишаване от свобода.

ПИРАТИ И ИЗ ИНТЕРНЕТ 2

В Съединените американски щати от няколко месеца се провеждат тестове на новия свръхскоростен Internet2. За момента той е достъпен само от няколко



по-големи университета, които го използват за тестов трансфер на данни. За най-голяма изненада на всички част от студентите в тези учебни заведения са се светнали на далаверата да пренасят музика по тези, засега непопулярни, но много бързи канали.
Recording Industry Association of America (RIAA) вече е проследила част от злосторниците и е повдигнала редица дела. Обвинени са над 450 студенти от университетите "Пит", "Карнеги Мелън" и шестнадесет други. Провинилите се са съхранявали средно по 2.300 песни на компютрите си и ежедневно са осъществявали трафик с тях.
С тези ранни пиратства по Internet2 има реален шанс новите протоколи да влязат в употреба по-късно от очакваното.

GOOGLE ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ + GMAIL ПО ДВЕ!

Google ще разширят гамата си от услуги за търсене с новата им система за намиране на информация, карти и указания за шофиране чрез мобилни телефони. Тя ще се казва Google Local и благодарение на нея всеки с XHTML браузър ще може да се ориентира по-бързо и лесно в ситуацията. За момента системата работи само в САЩ и Канада, но скоро ще бъде пусната и из Европа.

Интересна нова възможност е и така нареченият Google SMS, който трябва да бъде изпратен на американския номер 46645 (GOOGL) при нужда от напътствия за шофиране до дадена точка. Системата отговаря автоматично със съобщение с подробни данни и информация.
Ето, че и войната между Google, Yahoo и MSN за място на мейл сървърите им доведе до нещо добро. След като от Yahoo! увеличиха мястото на сървърите си от 250 MB на 1GB, отговорът от страна на конкуренцията дойде скоро. Резултатът е такъв, че Gmail вече отпуска не един, а два гигабайта място за поща. Това ще позволи на собствениците на gmail акаунти да ползват кутиите си не само за изпращане на поща, но и за по-сериозно съхранение на големи файлове.
Има и българска следа в надпреварата за дисково пространство – Мейл.бг вече предлагат един гигабайт за своите акаунти.

Google

БЕЗЖИЧЕН USB 1.0 ДО МЕСЕЦ

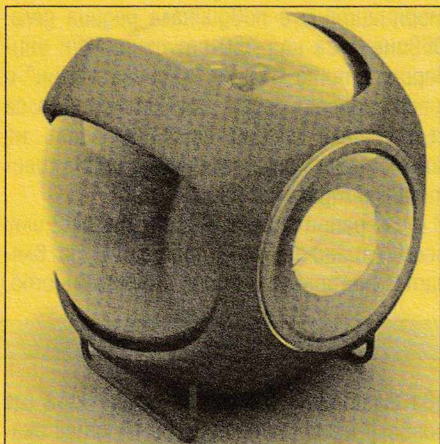
След дълги години разработки учените от лабораториите на Intel най-накрая обявиха, кога ще се състои премиерата на новия безжичен USB (Universal Serial Bus) 1.0. Той ще позволи трансфер със скорост от 480 Mbps на разстояние около три метра, а при по-голяма дължина



връзката няма да се губи, а ще намалява. Според Intel-ските специалисти максималният обхват може да достигне до десет метра, а дали това ще е така, ще разберем в средата на май.

XBOX 360 ПО MTV

Маркетингови експерти в редиците на Microsoft са преценили, че по-добър ефект ще има премиерата на новата им конзола Xbox 360 да се проведе по MTV, отколкото на задаващото се E3. По първоначални планове Xbox2 трябваше да бъде показан за първи път заедно с конкурентите си, дело на Sony и Nintendo, в Лос Анджелис. Все пак другите две компании са предпочели да изчакат Electronic Entertainment Expo и така рискуват да загубят част от евентуалните си клиенти.



Xbox 360 пък ще бъде демонстриран пред всички зрители на MTV по време на шоуто "MTV Presents: The Next Generation Xbox Revealed". Негов водещ ще бъде Илайджа Ууд (Фродо от "Властелина на пръстените"), като това ще бъде допълнителен стимул за феновете.

Според финансови експерти от Форбс пък, до задаващата се Коледа Microsoft могат да очакват около 3 милиона продажби на Xbox 360, като стартовата цена на новата им конзола се очаква да бъде между 249 и 299 долара.

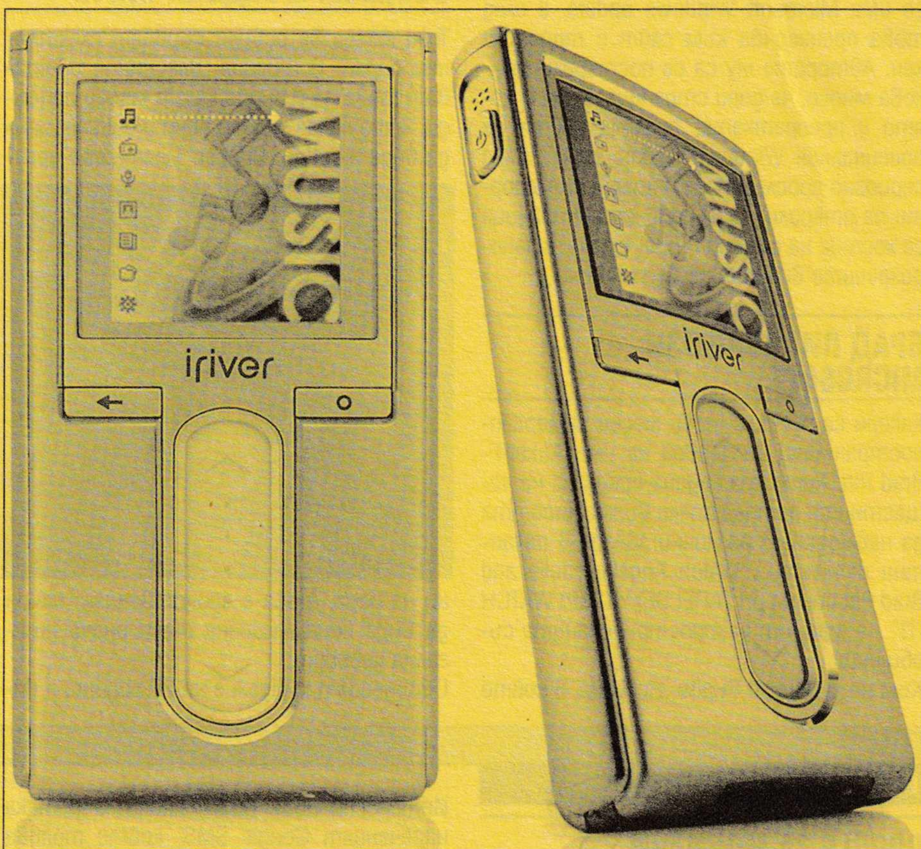
През същото това време, новото устройство на Sony PSP се продава много добре отвъд океана. Само месец след премиерата му в 50 от 150 магазина, наличните бройки са изчерпани, а в други 15 са останали само по 2-3 бройки. Според пазарни анализатори това не е успех, а по-скоро неуспех, защото според маркетинговите планове на Sony новата им мини конзола е трябвало да бъде разпродадена до края на първия месец.

IRIVER H10 ПО-ДОБЪР ОТ IPOD MINI?

Оказа се, че малко след като Apple вдигнаха летвата с техните нови IPod-и, другите фирми им отговориха бързо. Този месец IRiver пуснаха на пазара найновия си MP3 плейър IRiver H10. Според много критици, той е по-добър от IPod Mini, но не просто заради външния си вид, а и заради техническите си спецификации.

Най-атрактивната част от него е дисплеят му, който е с диагонал цели 5 сантиметра. Работата из директориите и ID3 tag-овете на песните е по-лесна дори и от тази при IPod, а вграденото радио и възможността за разглеждане на снимки през телевизор, го доближават повече до IPod Photo.

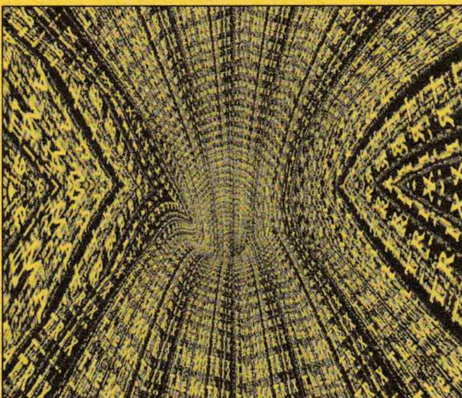
Батерията на това приятно устройство издържа 12 часа, а цената му е само 260$.



LIES

КОЙ Е АВТОРЪТ НА "МАТРИЦАТА"???

По света не бе дадена голяма гласност, но от 1999 година насам тече дело, което трябва да определи истинския автор на сюжета на филма, уж на братя Уашовски, "Матрицата". Оказа се, че след шест години съдебен процес за истински автор бе определена чернокожата София Стюард. Малко след като изгледала филма през 1999, дамата останала с усещането, че той е правен по нейния разказ "The Third Eye" (Третото око), който тя е отпечатала и регистрирала през 1981.



Оказа се, че в средата на осемдесетте Стюард е подала молба за работа при братя Уашовски, като е кандидатствала за автор на разкази именно с тази повест. В момента братята плагиати ще трябва да платят на чернокожата завидно количество пари.

CREATIVE СЕ РЕВАНШИРАТ

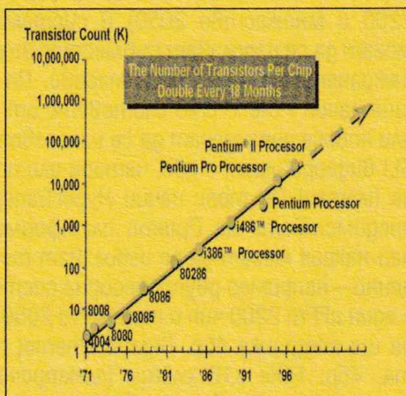
Стана ясно, че пичовете от Creative Labs са лъгали в продължение на пет години. Проблемът е възникнал при спор с клиент на компанията, закупил Audigy ES звукова карта. Производителите претендират всички Audigy и Extigy звукови карти да могат да възпроизвеждат 24-bit аудио на 96 Khz, но реално не е така.
Излиза, че всички, закупили Audigy ES, Audigy Platinum, Audigy Platinum eX, Audigy Gamer, Audigy MP3+ или оригинално Extigy с външно USB, са били подведени от Creative и трябва да бъдат компенсирани. За целта фирмата е обещала, че всеки, който закупи нов модел карта от тях до 25 септември тази година, може да ползва 25% намаление.
На победителите честито.

CREATIVE
MEGAWORKS THX

WEIRD

ЗАКОНЪТ НА МУР СТРУВА 10.000$

През далечната 1965 година един от основателите на Intel, в интервю за Electronics Magazine, изрича култова фраза. Гордън Мур съобщава, че скоростта на процесорите ще се увеличава двойно всяка година. Това негово изказване влиза в историята на високите технологии, като "Закон на Мур", като точно през 1975 година, той преформулира твърдението си, като казва, че "На всеки ДВЕ години, процесорната скорост ще се удвоява".



Оказа се обаче, че от Intel не притежават копие на списанието от 1965 година. Така, 40 години по-късно, те обявиха награда от 10.000 долара за този, който им представи страничката с интервюто. Фотокопията ще бъдат купувани за по-малко.

БРИТНИ СПИЪРС Е БРЕМЕННА!!!

Въпреки че едва ли сте очаквали да прочетете подобна новина в тази секция, тийн идолът Бритни Спиърс разгласи шумно, че е бременна. Приятелят и Дейвид Федерлайн я е забременил скоро, като така младата секс богиня ще трябва да заживее с нов имидж на майка хранителница. Това ще е първото дете за Бритни и третото за мъжа ѝ. Надеждите на всички геймъри трябва да са в посока на това Бритни да не спре да издава игри за себе си. Ако това стане... то определено ще е голяма загуба!

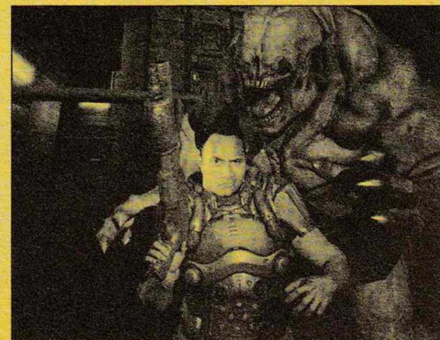


MICROSOFT ПУСКАТ WINDOWS ЗА БРАЗИЛЦИ

Този месец от Редмънд обявиха, че смятат да пуснат специален опростен Windows, предназначен за бедната и неграмотна част от Бразилия. Президентът на Microsoft за Бразилия Емилио Умеока е съобщил, че местното население има нужда от опростен интерфейс и възможности, като от централата са нарекли тази разновидност Starter Edition. Microsoft влагат големи надежди в тепърва развиващия се бразилки пазар, който е най-големият в цяла Латинска Америка и дава възможност за бързо и лесно забогатяване.

ЗАБАВЯТ ФИЛМА ПО DOOM

Благодарение на сайта на Universal Pictures научихме, че излизането на филма, направен по култовия хорър шутър на id Software, ще се забави. Първоначално неговата премиера трябваше да се осъществи на 5 август. Сега обаче "DooM" ще се завърти по кината чак на 21 октомври. Историята ще бъде центрирана върху осем морски пехотинци, които са изпратени в тайна военна база на далечната планета Олдувай. Те научават, че нещо странно се мъти на въпросното място и малко след това изникват купища грозни чудовища, които не идват от Ада, както в играта, а приличат на мутирали вследствие от някакъв гаден супер вирус хора. Но въпреки това ще имат доста сходни черти с тварите от DooM 3. Според продуцентите филмът е повече хорър, отколкото екшън. Има много престрелки и голяма част от сцените са заснети изцяло от първо лице - от гледната точка на главния герой, чиято роля ще се изпълнява от Карл Урбан, известен с превъплъщението си в Еомер във "Властелинът на пръстените: Завръщането на краля".



Всяка пролет в Хановер, Германия се провежда едно от най-големите изложения в областта на информационните технологии. Компаниите демонстрират своите най-нови продукти с приложение в редица сфери – от изчислителна техника и домашна електроника до здравеопазване.

CEBIT 2005

nForce Professional

nVidia обявиха сървърния модел на nForce4 чипсета. nForce Pro 2200 поддържа всички функции на върховия модел nF4 SLI – 4бр. SerialATA-II/300 портове, 2бр. UltraATA/133 канали (за общо 4 IDE устройства), 10бр. USB2.0 портове, обикновена PCI шина, 20 PCI Express линии (с възможност за 2бр. PCIe x8 порта за паралелна работа на две видеоплатки – SLI), Gigabit Ethernet (10/100/1000Mbps) контролер с хардуерна защитна стена и модул за TCP/IP обработка, 1GHz HyperTransport интерфейс (максималният поддържан от новите Opteron x52 процесори) и RAID поддръжка нива 0,1,0+1, позволяваща изграждането на смесени масиви от SATA и UATA дискове. Благодарение на Opteron архитектурата с вграден северен мост броят поддържани процесори не се определя от чипсета (те се свързват помежду си чрез собствени HyperTransport връзки) и съответно nFPro 2200 може да се използва както за еднопроцесорни така и за осемпроцесорни дънни платки. Tyan и Iwill вече предлагат осемпроцесорни решения, състоящи се от по две четирипроцесорни платки, свързани с HTX слотове за HyperTransport връзките. nForce не поддържа PCI-X слотове, но платките с nFPro ще имат и по няколко PCI-X слота, управлявани от AMD-8131 (PCI-X 1.0)/8132 (PCI-X 2.0) чипове, отново свързани към някоя от HyperTransport връзките на Opteron процесорите (всеки един има по 3 връзки).

Чудесата на nFPro не свършват дотук. Освен основния 2200 чип се предлага и допълнителен nFPro 2050, който има по-малко контролери (4бр. SATA-II, 1бр. Gigabit Ethernet, 1бр. PCIe x16 и още 4бр. PCIe x1 линии за до 3 порта). SATA/UATA портовете от всички nForce чипове (един 2200 и множество 2050) в системата могат да се използват съвместно за изграждането на общи RAID масиви. По същия начин PCIe x16/x8 слотовете от два или повече чипа могат да се използват за SLI видеорешения с две, четири или повече платки! По този начин HyperTransport предимствата на Opteron платформата най-накрая могат да се използват пълноценно – например двупроцесорна система с един nFPro 2200 чип и три nFPro 2050 чипа ще поддържа 4бр. Gigabit Ethernet порта, 4бр. PCIe x16 слота (електрически пълни x16) за SLI видео и RAID масиви от 20бр. SATA-II/UATA устройства.

Pentium M адаптер

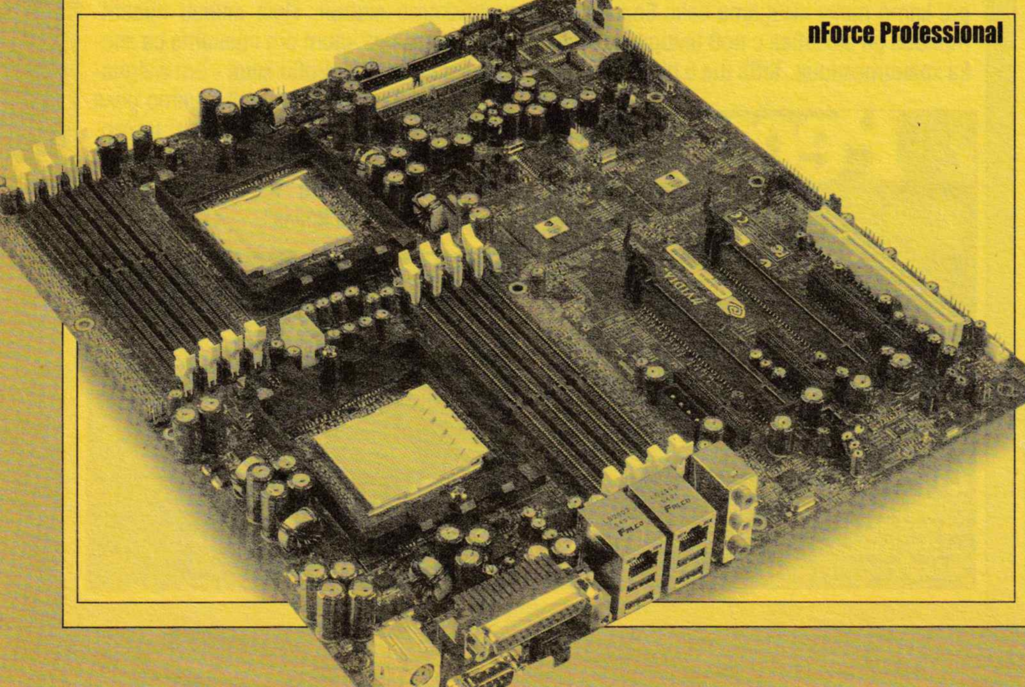
Процесорът на Intel, предвиден за мобилни компютри, се отличава с много ниска консумация (съответно по-тихо охлаждане) и нелоша производителност. За съжаление досега употребата му в настолните компютри беше свързана с покупката на специални дънни платки (DFI или AOpen) с доста стар чипсет за мобилни компютри (без PCI Express, SerialATA, двуканален контролер на паметта и т.н.). Pentium M използва процесорна шина, логически еквивалентна на тази за Pentium4, но механично и електрически цоклите на двата процесора се различават. ASUS вече предлагат някои свои дъна с i865 чипсет в комплект с преходника CT-479, който позволява включването на P-M процесор в P4 дъно. По този начин производителността и възможностите (вкл. за overclock) се увеличават благодарение на по-добрата платформа. В скоро време се очаква и други ASUS дъна (с i875 и по-нови чипсети) да се предложат във вариант с CT-479, а по-късно преходникът може да се появи и като самостоятелен продукт.

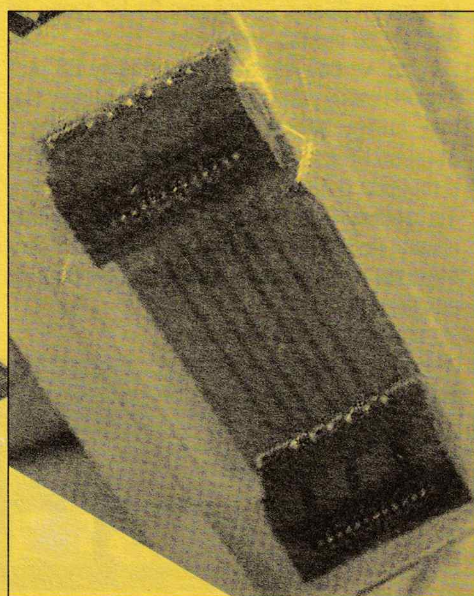
SLI bridge "retail"

Множество дънни платки с чипсети без официална SLI поддръжка (и съответно по-евтини от nF4 SLI моделите) предлагат възможност за включването на две GF6600GT/GF6800GT/Ultra видеоплатки. За съжаление при тези конфигурации не се достига максималната производителност, тъй като им липсва SLI мостът, свързващ двете видеоплатки. Той върви в комплект с nF4 SLI дъната и досега не беше възможно да се купи отделно. В Япония SLI мост вече се продава и отделно – на опаковката му пише „VGA bridge" и в упътването никъде не се споменава думата SLI или името на производителя – очевидно е, че nVidia не биха го похвалили. Мостът е с фиксирана дължина, предвидена за дъна, при които двата слота за видеоплатки имат един слот помежду си (обикновено PCIe x1). Повечето дъна, освен тези на ASUS, са точно такива.

Acrobat Reader 7

Повечето нови функции в седмата версия на Acrobat са несъществени (Yahoo Toolbar, разни малки подобрения и т.н.). Интерес представлява поддръжката на U3D стандарта за визуализиране на триизмерни обекти. Чрез него е възможно в PDF файловете да се поставят триизмерни изображения, които могат да бъ-


nForce Professional



дат въртени и оглеждани от всички страни. Тези възможности, доскоро характерни само за скъпите професионални CAD/CAM пакети за дизайн, може да доведат до появата всевъзможни интерактивни PDF файлове и на потребителски ръководства с удобно и подробно описание на начини за сервиз и поддръжка на множество устройства и детайли в областти от индустрията, където диськът с Manual.PDF доскоро би изглеждал като излишна екзотика. Друго практическо предимство на Arobat Reader 7 е неговата бързина – с две натискания върху файла пред вас се отваря документът, все едно отваряте txt-файл с Notepad.

PCS PF88

Някои производители на дънни платки от известно време предлагат разнообразни модели с по два процесорни цокъла за различните поколения процесори (S478 и LGA775 или S754 и S939). Това е възможно при процесори, които използват един и същ интерфейс за връзка с външния свят (т.е. с чипсета).

Предлагат се и модели, при които вторият цокъл е поставен върху допълнителна малка платка (в областта на разширителните слотове), заедно със северния мост на чипсета и слотове за RAM памет – например така съответното SocketA дъно се превръща в Socket754. Това е възможно, тъй като двата северни моста (за SocketA и за Socket754) използват един и същ интерфейс за връзка с южния мост (т.е. VIA V-Link или SiS MuTIOL).

Естественото развитие на идеята за „надграждащото се дъно" – комбиниран Intel/AMD модел - бе направено от Elitegroup, които представиха модела PF88 – LGA775 дъно за Pentium4 със SiS965 южен мост и SiS656FX северен мост (1066QPB шина, DualDDR-II/667 контролер за паметта). То може да се надстрои с една Socket939 процесорна платка със SiS756 северен мост и поддръжка на Athlon64 процесори и DualDDR400 памет.

AMD Turion 64

AMD дадоха ново име на Athlon64 процесорите си за преносими компютри. Заедно с името промениха и моделните му номера, но по-важното е, че пуснаха и вариант с още по-ниско захранващо напрежение и консумация. Turion64 използват най-новото AMD ядро (поддържат SSE3, NX-bit и x86-64 за разлика от конкурента Pentium-M) и Socket754 (едноканална DDR400 памет). Засега се предлагат три модела (от MT-30/1.6GHz/1MB до MT-34/1.8GHz/1MB) с консумация 25W (по-малка от 27W при стандартните Pentium-M, но над тази на Pentium-M ULV) и четири (от ML-30 до ML-37/2GHz/1MB) с консумация 35W (колкото досегашните LP Mobile A64). AMD все още не се опитват да наложат собствени Wi-Fi модули и затова нямат маркетингово наименование аналогично на Intel Centrino (PentiumM+Intel Wi-Fi+Intel Chipset), но лаптопите с Turion64 ще имат еквивалентни Wi-Fi възможности (802.11b/g или 802.11a/b/g).

Сървърни видеорешения

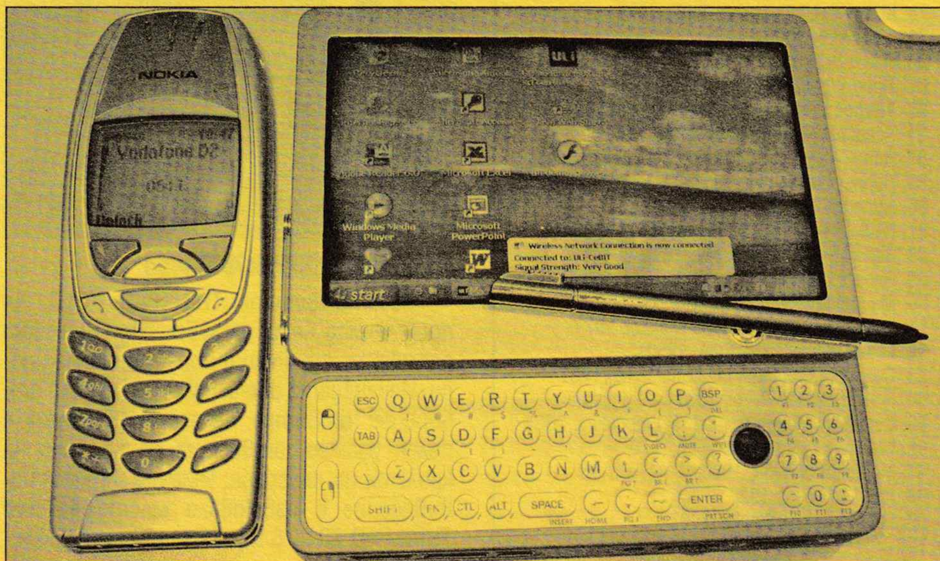
При сървърите едноличен господар е ATI с техния поостарял RageXL чип и 8MB SDRAM памет. Повечето сървъри могат да се управляват дистанционно (през Internet или чрез специални 10/100 Ethernet портове за настройка, диагностика и т.н.) – необходима им е само минимална видеоподдръжка. Докато сървърните чипсети имат и старата PCI шина, положението най-вероятно няма да се промени („не променяй нещо, което ти служи перфектно") преди появата на Windows Server, който да изисква задължително DX9 Pixel Shader за основния си потребителски интерфейс (GUI) – такъв не се очаква преди 2010-та. Единственият вариант за промяна е да се появи чипсет (с вградено видео), който да е ориентиран към сървърите (т.е. с поддръжка на многопроцесорна работа и с PCI-X шини и/или повечко PCI Express портове). Бъдещите SLI (32 PCI Express линии) чипсети (ако имат вградено видео) са донякъде подходящи кандидати, особено като имаме предвид, че и останалите им функции все повече се доближават до сървърно ниво (засега 4 SATA порта, но може да станат и повече или да им се добави SAS поддръжка, RAID нива 0, 1, 0+1, евентуално 5; Gigabit Ethernet със защитна стена, Dual 10/100 Ethernet, евентуално Dual Gigabit с NAT и маршрутизиране и т.н.). Единственият фактор, който може да възпре производителите, е това, че вграденото видео ще се използва от RAM паметта на компютъра – при сървърите видеото ще използва пренебрежими количества и като обем, и като пропускателен капацитет (колкото за един "гол" Windows Desktop), но все пак ще е използва повече ресурс от RageXL или който и да е друг PCI чип (този проблем е решен в SiS760, ATI Xpress200 и GF6200TC, които се свързват директно с един-два чипа памет, а използват системната само ако се използва някое натоварващо 3D приложение). Евентуални PCI наследници на RageXL могат да бъдат ATI M7 (Radeon 7000 PCI с 16MB памет и GPU в общ корпус – за пестене на място) M9 (9000 PCI) и XGI Volari Z7 (Volari V3-2D PCI, очаква се да се появи в сървъри на Dell). От чипсетите най-голям шанс биха имали nForce с вградено GF6200TC и Intel E7xxx (фамилията чипсети за сървъри и работни станции) с GMA900 (ускорителя от i915G) – при сървърните чипсети е важна добрата репутация (ATI предлагат чипсети сравнително отскоро) и стабилността (VIA и SiS имат различни дребни проблеми).

ATI предлагат и специализиран сървърен чип ES1000, който не поддържа 3D графика и има само 16-битов канал за достъп до паметта (съответно размерите на чипа се намаляват, но R7000M64 все пак заема по-малко място, защото при него няма допълнителни външни чипове памет) и поддържа специален DVO изход, предвиден за KVM-over-IP (дистанционна работа на клавиатура, видео и мишка чрез Интернет или локална мрежа).

Най-малкото PC

На Cebit можеше да се види едно от най-малките PC-та в света – с размери колкото три GSM-а (22cm/12cm). Използва 5" VGA touch-screen и изваждаща се QWERTY клавиатура с keypad и trackpad. Софтуерът не е в „Pocket"-вариант, а пълноценни Windows XP и Office. Процесорът е Transmeta TM8600 в комбинация с ULi M1535+ южен мост, но при тези размери едва ли някой може да се оплаква заради ниска производителност или недостатъчен брой USB2.0 портове. Естествено „компютърът" също така е екипиран и с Wireless LAN (Wi-Fi).

Стоян Спахиев



КЛАСАЦИЯТА ОТ 20 ДО 100

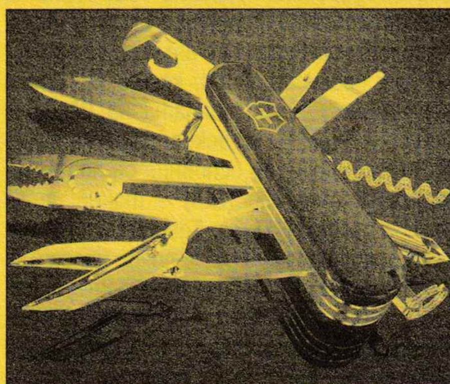
21. Cartier Santos Wristwatch, 1904
22. Apple Powerbook 500, 1994
23. Telephone, 1876
24. Biro Ballpoint Pen, 1938
25. Nintendo Game Boy, 1989
26. Grid Compass 1100, 1982
27. NEC Ultralite, 1989
28. Kodak Brownie Camera, 1900
29. Joseph Enterprises The Clapper, 1982
30. JVC HR-3300 VHS VCR, 1976
31. Trek Thumbdrive, 1999
32. Radiolan Backbonelink and PC Cardlink, 1997
33. Bose Quietcomfort Headphones, 2000
34. Garmin Gpscom 170, 1997
35. Screwpull Corkscrew, 1979
36. Pulsar Quartz Digital Watch, 1972
37. JVC GR-C1 Camcorder, 1984
38. Sandisk Compactflash Card, 1994
39. Apple Newton Messagepad 120, 1994
40. Falcon Dust-Off, early 1970s
41. Rim Interactive Pager, 1996
42. H4 Marine Chronometer, 1761
43. Handspring Visor, 1999
44. Fuzzbuster, 1968
45. Silva Compass, 1933
46. Texas Instruments Speak&Spell, 1978
47. Canadian Signal Corps C-58 Walkie Talkie, 1943
48. Sony Digital Mavica MVC-HD5, 1997
49. Casio Cassiopeia E-10, 1996
50. Etch-A-Sketch, 1960
51. Irobot Roomba, 2002
52. Sony CFS-5000 Boom Box, 1980
53. Powell&Lealand Compound Microscope, 1861
54. The Car Alarm Key Fob, 1990
55. Super Scissors, 1990
56. Polaroid Polavision Land Video Camera, 1978
57. Mattel Magic 8-Ball, 1946
58. Panasonic Toughbook 18, 2003
59. Sextant, 1731
60. Abacus, 190 A.D.
61. Motorola Bravo Numeric Pager, 1986
62. Sony WM-F5 Sports Walkman, 1983
63. Maglite Flashlight, 1979
64. U.S. Army P-38 Can Opener, 1942
65. Mattel Football li, 1978
66. Iridium Satellite Phone, 1998
67. Leatherman PST, 1983
68. Nokia 5100 Series Cell Phone, 1998
69. Cuisinart Food Processor, 1973
70. Atari Pong C-100, 1976
71. Tyco Toys Tickle Me Elmo, 1996
72. Master Lock Padlock, 1924
73. Traxxas T-Maxx RC Car, 1999
74. Lux Minute Timer, 1936
75. Laser Pointer, 1980s
76. HP Omnibook 300, 1993
77. Hasbro Lite-Brite, 1967
78. Korg WT-10 Electronic Tuner, 1975
79. Taser X26, 2003
80. Fisher Space Pen, 1967
81. Zippo Windproof Lighter, 1932
82. Alliance Genie Garage Door Opener, 1954
83. Accusplit Memory Stopwatch, 1972
84. Ronco Inside-the-Shell Egg Scrambler, 1978
85. Hohner Harmonica, 1857
86. Tamagotchi, 1996
87. Radio Shack TRS-80 Model 100, 1983
88. Black&Decker Dustbuster, 1979
89. Rubik's Cube, 1974
90. Maelzel Metronome, 1816
91. Polar Wireless Heart Rate Monitor, 1977
92. Popeil Pocket Fisherman, 1950s
93. Columbia Graphophone Dictaphone, 1907
94. Schick Electric Razor, 1931
95. Carl Zeiss Victory 8 42 T*Fl Binoculars, 2004
96. Olympus Zuiko Pearlcorder, 1970
97. Mattel Intellivision, 1980
98. PEZ Dispenser, 1927
99. Swingline 747 Stapler, 2002
100. NSI Bedazzler, 1970

През месец март списанието Mobile PC Mag публикува класация Топ 100 за най-революционните малки джаджи за всички времена. Разбира се, в нея са включени всички неща, които са допринесли по един или друг начин за улесняването на нашите житейски мъки. Този брой ще ви запознаем с устройствата, поставени на номера от 100 до 11, а в следващия брой ще видите победителите.

За да се направи обективна една такава класация обаче, са нужни няколко основни правила. Всяка джаджата трябва:

1. Да има електрическа или подвижна част (например ножиците се броят, но ножът – не).
2. Да бъде апарат, който сам по себе си изпълнява определени функции, а не е част от верига (например лампата се зачита, но крушката – не).
3. Да бъде с размер, не по-голям от кутия за обувки. Все пак в тази класация са включени предимно мобилни джаджи.

Топ 100 джаджи forever



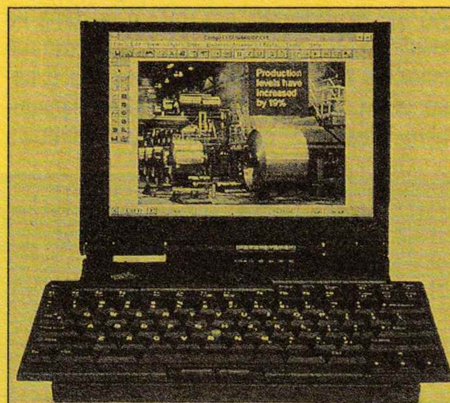
20. SWISS ARMY KNIFE, 1891

Първото ножче, разработено от Карл Елсенер през 1891 г., е било разпространено до ограничен брой хора. То е включвало нож, отвертка, отварачка и малки клещи. По-късно гореспоменатият швейцарец регистрира марката Victorinox, която в момента се е превърнала в нарицателно за качествено, многофункционално швейцарско острие. В момента фирмата предлага ножове с до 33 различни елемента, което е своеобразен рекорд в бранша.



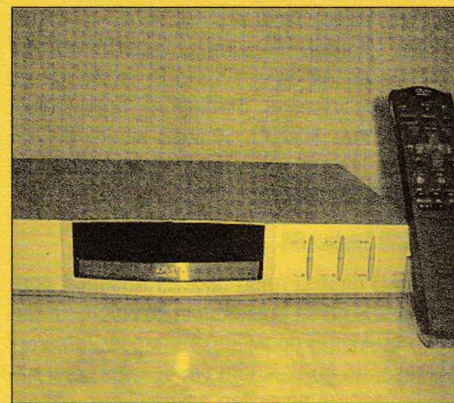
18. MOTOROLA DYNATAC 8000X, 1983

Този телефон на Моторола се появява на пазара около десет години след осъществяването на първия мобилен разговор през цифрова клетка. Въпреки това се е продал в около триста хиляди бройки, а цената му е била зашеметяващите 3995 долара. Още повече, че тарифите на мобилните оператори са били толкова високи, че дори и единият час разговори живот на батерията е бил предостатъчен за собствениците му.



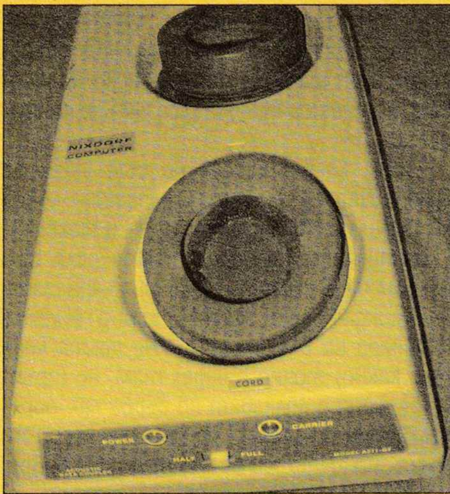
19. IBM THINKPAD 701C, 1995

Когато видите THINKPAD 701C, на пръв поглед няма да забележите никакви разлики между него и нормалните лаптопи. Изненадата обаче идва, когато го отворите: отвътре излиза клавиатура с пълен размер, отваряща се подобно на крилата на пеперуда. Именно това нововъведение е извоювало място на IBM THINKPAD 701C в Музея за модерно изкуство в Ню Йорк.



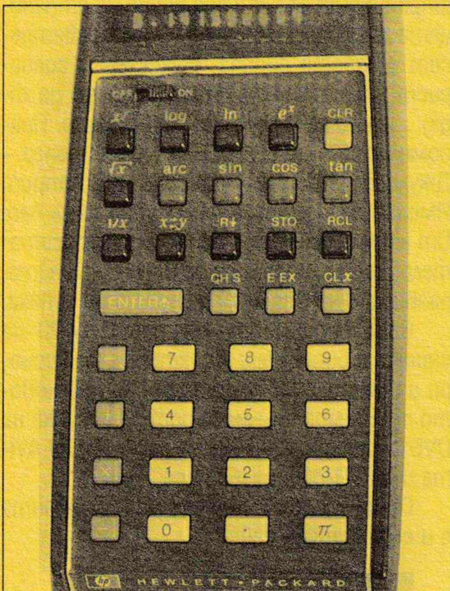
17. TOSHIBA SD-3000 DVD PLAYER, 1996

Колкото и трудно за вярване да е в днешни дни, Toshiba наистина стоят зад изработката на свещения вече стандарт DVD. Първият плейър за подобни дискове е разработен именно от тях и носи името SD-3000. Веднага след премиерата му излизат и първите филми за DVD, а именно четири IMAX филмчета, сред които и Africa: The Serengeti.



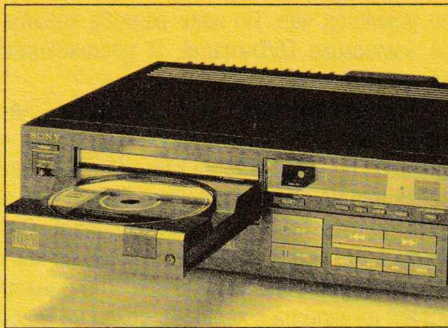
16. ACOUSTIC DATA COUPLER 300 MODEM, 1968

Ако в наши дни скоростта на интернет връзката се измерва в мегабити за секунда, то през далечната 1968 година единствената алтернатива са били свръхскоростните 300 битови (около 0.037 килобайта) модеми. ACOUSTIC DATA COUPLER 300 MODEM е бил с размерите на голяма дървена кутия, тежаща няколко килограма, а за да бъде използвана за дистанционна връзка, е трябвало да се включва в старите телефони с шайби. Това е и първото устройство, което е било използвано за хакинг от разстояние.



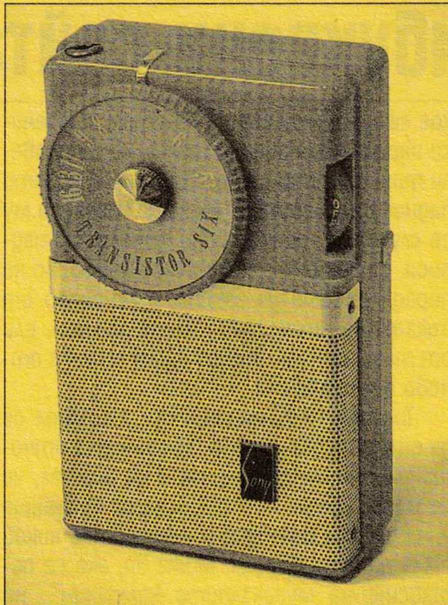
15. HP-35 POCKET ELECTRONIC SCIENTIFIC CALCULATOR, 1972

HP-35 е истинска математическа революция по няколко причини. Най-вече това е първият инженерен калкулатор, който е предлагал подобни функции, и втората причина е използването на интегрални схеми и светодиоди тип LED. За далечната 1972 година, това е било наистина научен бум, защото дотогава калкулаторите са можели да правят само прости математически операции и са били използваеми само на светлина.



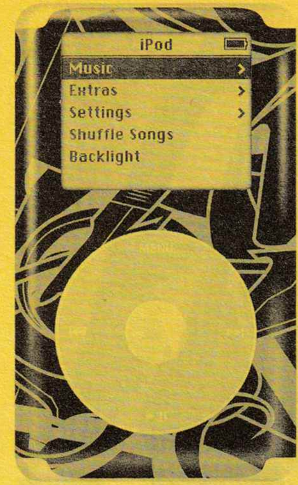
14. SONY CDP-101 CD PLAYER, 1983

За радост на меломаните Sony винаги са били с една крачка пред конкуренцията. В далечната 1983 година музикалните маниаци са критикували сериозно новите идеи на Sony, като са ги обвинявали, че не обръщат внимание на качеството и пускат на пазара устройства с доста занижени критерии. Въпреки това първият CD плейър е факт и CDP-101 разбива пазара за аудиотехника с цената си от $1,000. През следващата 1984 година бял свят вижда и първият дискмен.



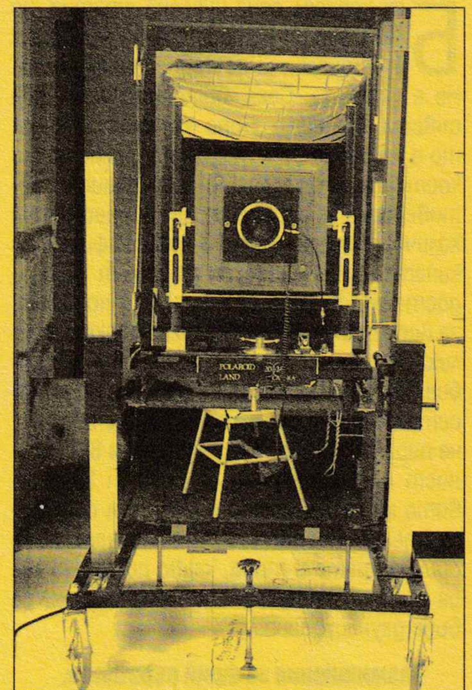
13. SONY TR-63 TRANSISTOR RADIO, 1957

Японските предприемачи Масару Ибука и Акио Марита са сред първите, които се възползват от възможностите на транзисторите, открити от Bell Labs към края на 40-те. Първо те взимат лиценза от Bell Labs и после произвеждат евтини транзисторни радиоприемници, които изпъкват с размера си, а не с качеството си. Така през 1957 години TR-63 е първото устройство, което превръща Sony в сериозен конкурент на аудио пазара. Ключовият ход на японците е използването на тази мини технология, защото преди това всички радиоприемници са били огромни (с размерите на средно голяма ракла). TR-63 е можел да се носи в джоба на якето, което го е превърнало в едно от най-търсените устройства за времето си.



12. APPLE iPOD, 2001

Кой не знае iPod, кой не е чувал за него? Това е първият mp3 плейър с харддиск, който в началото работеше само за Macintosh. Цената му бе почти недостъпна и не се радваше на особена популярност. Сега с възможността си за работа с PC и значително по-ниските цени iPod държи около 92% от целия пазар за мобилни аудио плейъри. Това е iPod революцията.

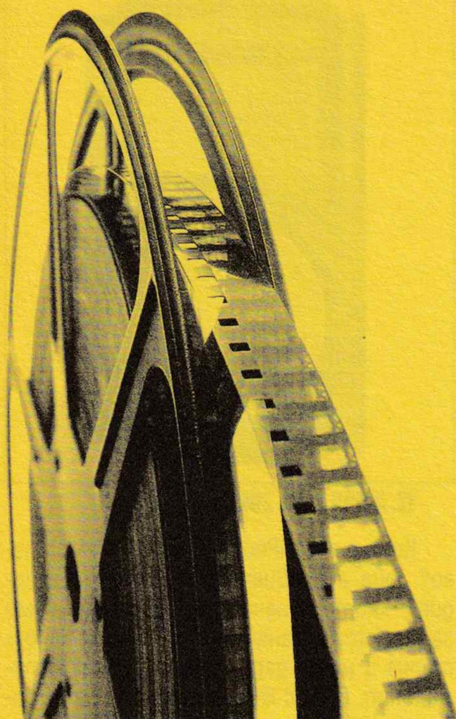


11. POLAROID LAND CAMERA, 1948

Първата камера Polaroid на Едуин Ленд за първи път дава възможност на потребителя за моментално възпроизвеждане на фотографията. Въпреки солидната доза химия, която изпълвала стаята с миризма на какво ли не, моменталното прояваяне на снимката е било сериозен лукс за далечната 1948 година. За съжаление фирмата на Едуин Ленд не устоя на конкуренцията и през 2001 година обяви фалит.

Очаквайте продължение...

Орлин Широв
по материали от "Mobile PC Mag"



Няколко четирибуквени сайта за киномани

Бях написал една чудесна статия, но ми свърши батерията на ноутбука и се оказа, че не съм записал файла. Не е честно... Сега трябва да започвам съвсем отначало. Поне темата за киното е приятна и повтарянето няма да ми коства много усилия. Разглежданите сайтове няма да изобилстват от несметни количества данни за най-новите филми по кината. Те по-скоро се стремят да предоставят информация, макар и по малко, за всеки филм, който някога е виждал публика. Упоменати са и начините да се сдобиете с легални копия на DVD или видеокасети. Ако сте от хората, които вярват, че пиратството им предоставя възможност предварително да оценят качеството на това, което иначе биха си купили, тези сайтове ще ви помогнат да се ориентирате в това, какво си заслужава да бъде оценявано и кое няма смисъл да бъде даунлоудвано.

Размишления за фрий сървърите, пиратството и други

Както знаете, пиратството не е препоръчително. Скоро дори в България то ще стане труден и опасен за практикуване спорт, както е в останалата част от по-популярната половина на света. Вече фрий сървърите се водят за застрашен от изчезване кибернетичен вид. Киното отново има своя шанс за господство, след като най-големият му враг в хранителната верига ще бъде поръсен с пестицид. Разбира се, друго си е да седиш пред 'найсе-инчовия екран, да набиваш бургери и да кликаш "Пауза" всеки път, когато ти се приходи до тоалетна. Има си домашен чар. Но нали затова хората са измислили DVD-тата. И доставките на храна по домовете.

Който каквото и да ви разправя – няма легален DivX. Имаш ли DivX на диска – значи си пират. И то не карибски. Те и карибските не са били стока – Джони Деп е друг случай. Той е холивудски пират. От готините, със златните пломби, на които им върви с мадамите и които винаги удрят джакпота с хепиенд, сълзи на щастие и добра социална поука. Истинският карибец е бил, в повечето случаи, вмирисан на риба, набит чичак, с изгнили от дъвченето на тютюн, болящи зъби.

Неговото съкровище, да го наречем за по-автентично Роза, е представлявало яка и дебела колумбийка, майка на дванадесет деца, някои от тях негови, която го е смилала от бой всеки път, щом се върне вкъщи без достатъчно кльопачка. Ако не е бил достатъчно пиян и той се е опитвал да отвръща на ударите ѝ, иначе е хъркал по корем на пода, където е дочаквал утрото. Ако е имало кльопачка и някое ефирно, миришещо на страх и френски парфюм, копринено шалче, са си правели тринадесетото дете. Къпел се е, когато паднел в морето от лодката. Нерядко му се случвало, точно преди финалните надписи, да се полюшне на някое дърво, но не поради ръката на закона, а по-скоро от ръката на някои събратя по занаят, или от тази на Роза, която всяка пролет отново била влюбена.

Толкова за романтиката. Надявам се да сте придобили едно по-сериозно отношение към пиратството и да знаете, че не е шега работа. Истинската промоция е, че днес за софтуерно пиратство никой няма да бъде обесен. Може би, ако се оставеше на музикалните компании... но има достатъчно природозащитни организации, чиято идеална цел е вместо това да получите суха килия, прясна храна и вода и медикаменти при нужда.

А колкото до Джони Деп, той не е участвал само в пиратски филми. Направо, свят ми се завива, като гледам в колко филми се е наснимал. Този негов тен трябва да е от прожекторите, всеки от които, за да свети, гълта минимум два киловата електрическа мощност. За целта на справката ми, медията е интернет, мястото -

WWW.IMDB.COM

Най-голямата и най-популярна онлайн база данни за кино. The Internet Movie Database. Има хора, за които тази страница е хоумпейдж. Такива, които живеят в киното. Според гордите собственици на сайта, през него всеки месец преминават по двадесет и пет милиона фенове. Не знам защо са толкова убедени – по принцип може и да е един фен, който минава двадесет и пет милиона пъти. Макар че, вярвам, истината трябва да е някъде по средата.

Това, което никога не съм знаел за Джони Деп, е, че дори е композирал музика за филма "Имало едно време в Мексико" – песничката на героя, чиято роля сам изпълнява. В самото начало на кариерата му виждам един култов хорър филм – "Кошмар на Елмстрийт". Не помня кого (или какво) точно е играл там, но тръпките, които полазват по гърба ми, определено ми показват, че някаква част от подсъзнанието ми го помни много добре.

В края на кариерата му, интересно, има филми, за които не съм чувал. "Карибски пирати: Ковчегът на мъртвеца", "Карибски пирати 3", "Трупът на младоженката" и други. Оказва се, че това са филми, които в момента се заснемат и тепърва предстои да тръгнат по кината.

По средата някъде намирам едно любимо заглавие – "Защо тъгува Гилбърт Грейп". Това е филмът, който доказва, че Джони Деп може да играе и роли на нормални хора.

Следвайки линка, се прехвърлям от страницата на актьора право на страницата на филма. Издаден е през деветдесет и трета година, режисьор... сценарист... (на техните страници няма да ходя) ...афиш на филма. Впечатляващо. Припомням си още две имена от кастинга – Джулиет Люис и Леонардо ди Каприо. Именно заради този филм уважавам Лео. От коментарите на останалите посетители, които могат да се видят на сайта, разбирам, че и за много други хора е така.

Сред останалите екстри в IMDB са снимки и биографии на актьори, режисьори и сценаристи, материали за най-новото по кината, възможност за покупка на DVD и касети. Линкове за даунлоуд на AVI-та и MPEG-ове, разбира се, няма.

Също толкова постен откъм аванта е и следващият сайт.

WWW.BCDB.COM

The Big Cartoon Database – или (не може да не знаете какво е Cartoon, но ще поема риска да се изложа с превода) Голямата База Данни за Рисувани Филми.

Не знам колко точно е голяма, но "Зайчето с карираните уши" удари на камък. Също така и Барбароните. Фен съм на Дафи Дък, но честно казано – има и други производители на филми освен Братята на Уорнър и техните приятели Джоузеф Хана и Уилиам Барбара (или беше Уилиам Хана и Джоузеф Барбара – нищо, нека им го върна – невежество за невежество). Ако не бях намерил нищо за "Джейми и



вълшебното фенерче" въобще нямаше да пиша за този сайт. С почуда установявам, че любимото ми британско филмче е било създадено преди почти тридесет години. В IMDB този филм също присъства, но само като заглавие. Докато тук има дори картинка, а също и имената на отдавна забравени герои (на английски са странно различни и непознати) и на аниматорите-вълшебници, на които дължим удоволствието.

Също така, приятна изненада е наличието на доста информация за "Мечето Ръкспин" и останалите от тайфата – зеленоликия Туиг, който мечтае на намери формулата за добиване на злато от мътеница, неговия малък рогат приятел Елби (в оригинал L.B.), лудия доктор Гимик и т.н. Дори се оказва, че всички герои и приключения, а също и легендарната ОЧЗ (Организация на Чудовищата и Злодеите) са тръгнали по щатските телевизии с единствената цел да продават грозно плюшено мече със същото име, като анимирания герой.

За "Планетата на съкровищата" – нито ред. Но не тази на Дисни, а старата – на Румен Петков – човекът, нарисувал Чочо и Боко, този, на чието име се радваме, когато се появи по надписите в Cartoon Network. Опитвам да потърся същото и в IMDB. Сигурно се сещате каква е изненадата ми, когато на въпроса "Treasure Planet", вместо отговор сървърът ме запитва да не би случайно да имам предвид "Planetata na sakrovishtata (1982)". Не само, че там филмът го има, но и кандката Jiji-3 е написала горе-долу следното, даваики най-високата възможна оценка:

"Гледах този филм в средата на осемдесетте и все още не мога да се съвзема от това, колко очарователен, затрогващ и задълбочен бе той. Определено можеше да задържи интереса на едно дете (каквото бях тогава), но действително, това не е филм за деца. Краят и всеобщата атмосфера ме преследват и до днес, отчасти благодарение на музиката, която бе направо извънземна. Стилът на Румен Петков (който е доста характерен) също силно допринася за това. Жалко е, че този филм не е показван в България от години, жалко е, че няма никакъв начин човек да се сдобие с негово копие и наистина е жалко, че хората по света асоциират заглавието с "Treasure Planet" на Дисни (който, сравнен с предшественика си, е, най-меко казано, глупав). Не че някога са имали възможност да го оценят."

Не мога да добавя нищо повече. Но мисля да ползвам IMDB и за анимация.

Последното четирибуквено съкращение е

WWW.IAFD.COM

Интернетска база данни с филми за възрастни (18+) или The Internet Adult Film Database. Откриването му беше трудно, тъй като за тази титла претендираха доста уеб адреси. Много от тях съдържаха всякакви безумства и характерните за жанра ярки банери, препратки, поп-ъп прозорци и огромни примигващи надписи FREE и други не толкова невинни, но не по-малко експлоатирани думички.

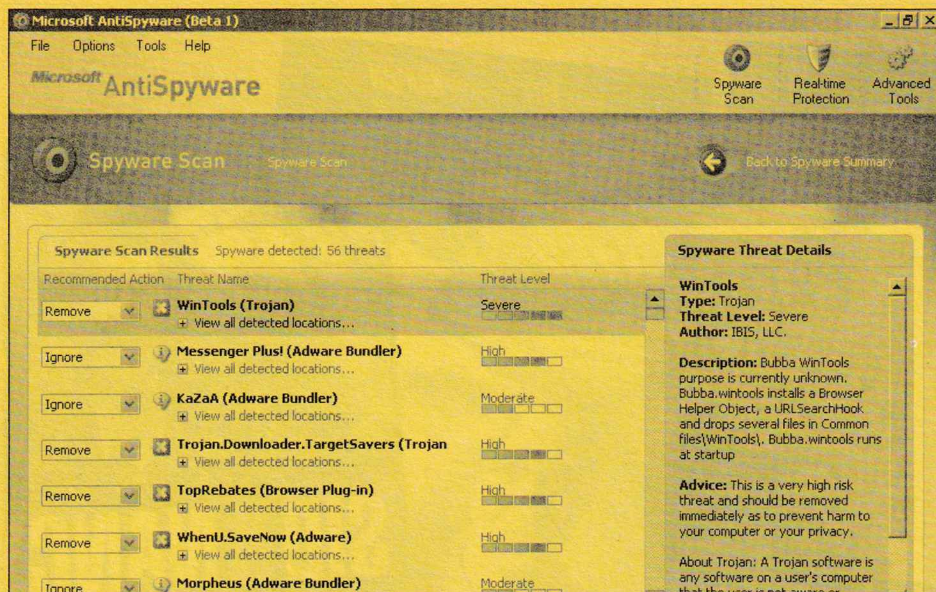
IAFD може да се отличи като стилен и семпъл сайт, акцентиращ върху информационното съдържание. Само едно малко рекламно банерче, с повече текст, отколкото провокираща визия в хедъра. Дори обложките на филми са около 90 на 130 пиксела. И – съжалявам – но не, няма скрийншотове. Ако се надявате на някакво налично порно – по-голям шанс имате с Google. Тук просто ще намерите информация за много от сниманите еротични филми, за жанра и типа сцени, които представят, за участващите актьори, за режисьорите. Разбира се, можете да видите списък на всички филми, в които участва ваша любима актриса или всички творения на режисьор, който ви е впечатлил.

Моделът на сайта е както в IMDB, но просто се таргетира по-тясна аудитория. Ще спра тази линия на размишления, преди да съм стигнал до извода, че по това повече прилича на BCDB и ще отбележа това, с което той ме изуми. IAFD поддържат RSS-новини за всички нови заглавия. RSS е система, която позволява да получавате на десктопа си (с помощта на програма четец) кратки новини по различни тематики.

Просто сайтовете, които предоставят новините (например CNN, Slashdot, Wired и т.н.) обявяват адресите на техните RSS източници и вие ги попълвате в настройките на програмата си. IAFD имат такъв RSS източник и за да научавате новостите от сайта не е нужно всеки ден да го посещавате, а просто да го включите към използваната от вас RSS програма.Някой ден може да отделим повече внимание на тази технология. Но засега – толкова.

Май се отпуснах в писането повече отколкото преди да ми угасне ноутбука преди няколко часа. Текстът е доста повече. Но няма значение. Само ще побързам да сейвна.

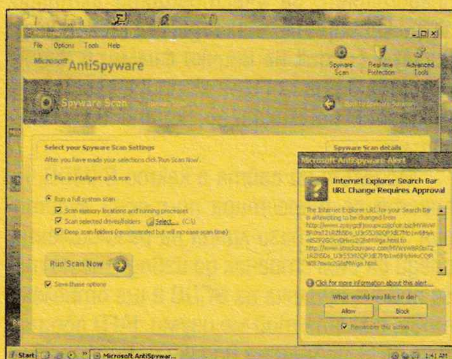
Иван Дончев



Microsoft и да си свалите всички съществуващи ъпдейти за операционната система като Service Pack 2 е само най-популярният от тях. Препоръчително е прочистването на регистъра, макар и подобно "бърникане" да застрашава целостта на OS-а ви. За целта съществуват много безплатни програмки и въпреки това подходете с осторожност. На финал изтриваме с win tools всички cookies и Temp файлове от PC-то си. След поредния рестарт пуснете Task manager-а и проверете дали вървят някакви съмнителни процеси. За да се уверите кой влиза в графата, просто отворете Google и през него проверете дали въпросното нещо е част от операционната ви система или не. Във втория случай ще ви се даде и подробно инфо кои регистри са свързани с него, към кой вирус или worm принадлежи

PC профилактика – или Голямото Пролетно Изриване!

Пролетта е тук, приятели. Птиците се разсвирукаха из короните на дървета, вадейки ни с мъка от среднощния геймърски махмурлук. Взимайки под внимание всички по-големи инфекции, разразили се последните няколко месеца, нищо чудно да сте прихванали нещо срамно на... точно така, на харда.



MSN истерия

ПРАВИЛО#1 Дори да не виждаме нещо, това не означава, че то не съществува!

Напоследък мнозина пострадаха от поредната атака над MSN Messenger. "Ама аз не го използвам т'ва чудо!" – ще кажеш ти, читателю. И аз, но това не попречи два дни да си лекувам PC-то след това. Дори и вас да ви е подминало, е време да извадим парцалчетата и да се разровим из пътечките на харда, измитайки всичко, което не би трябвало да е там. Всъщност проблемът води до една красива комбинация от Netsky + AhlemA червеи, придружени от една плеяда hijacker-и, keyloger-и и ad/spyware. На пръв поглед нищо кой знае колко фрапиращо – не губите информация, не ви се прецакват програмите (поне не много), но проблемът си е сериозен. Говоря ви на китайски? Hijacker е програма, буквално поемаща волана на браузера ви, пренасочвайки стартовата ви страница накъдето си поиска, играейки си и ресетвайки security опциите ви. Ad/Spyware не са вируси, но и двете форми на зараза са дори по-опасни за модерния геймър, изискващ машината му да работи на макс. Всеки един от тях ви пълни PC-то с ненужни рекламни прозорци и всеки един генерира процеси, затлачвайки скоростта на интернет връзката ви, процесора и паметта, докато накрая компютърът ви съвсем не забие. Key Logger, от своя страна, е поредната „гнъс", която запомня всяко натискане на клавиш, което правите, записва го в .txt файлче и го изпраща на първоизточника на равни интервали от време. Общото за този зловреден софтуер е, че не се квалифицира точно като вируси, поради което и антивирусната ви защита рядко ги лови.

Профилактиката

ПРАВИЛО# 2 Колкото и да тръскате, все нещо остава в джоба!

Да предположим, че не искаме да преинсталираме OS-то си поради липса на желание, опит, време или и трите. Първата ви стъпка е да се оборудвате с добро количество анти ad/spyware програмки. Лошото е, че няма универсална таква и моите подозрения са, че причината е чисто икономическа. Едно добро комбо е MS Antispyware + Spyware Doctor + Adware Doctor + Hijackthis. След като прегледате компютъра си, е време за рестарт, след което подкарваме и наличното AV. Горното правило важи и тук, като за мен ултимативното комбо беше Panda, подкрепена мощно от Norton AV. След като сте свършили с тях, трябва да се насочите обратно към страницата на и т.н. Най-накрая разкарайте ръчно цялата остатъчна карантия от изтритите програми и направете defrag на диска. В края на деня би трябвало да имате една хубава, почистена OS и повишена с около 15% продуктивност на системата. Ако обаче след всичко направено тук продължавате да имате проблем, ще трябва да прибегнем до

Голямата Секира

Една преинсталация на Windows през Windows само ще замаже нещата, но няма да ги оправи. За това използвайте boot CD или още по-добре, ако можете да си го позволите, втора операционна система (в моя случа Win98SE) и изтрийте ръчно папките C:\Windows, C:\Program Files и ако сте с Win XP – C:\Documents and Settings. След това вкарвате диска с OS-то и отивате да пиете едно кафе. Има, макар и малка, вероятност горното да не помогне и системата ви да си остане заразена – в такъв случай стигаме до още по-голямата Секира. Лесно и бързо – пишем Format C: и натискаме Enter. Това е най-сигурният и радикален метод.

За финал

ПРАВИЛО#3 Каквото сам си направиш, никой друг не може да ти го направи.

Преди да почнете каквато и да работа по компютъра задължително направете backup на нужната ви информация. Предварително изтеглете от Интернет програмите, с които сте се оборудвали и които ще ви трябват след преинсталирането на Windows-а. А с последното изобщо не се и захващайте, ако нямате поне един спокоен ден, за да извършите профилактиката и всички нужни ви драйвери под ръка.

Георги Панайотов



Doom: The Board Game

Union Aerospace Corporation са се заели със секретни експерименти на планетата Марс. Те са една от най-могъщите военни корпорации на земята и сега са на път да превземат и Червената планета. Навлизайки в най-дълбоките мистерии на съществуването на човешкия род, учените от Union Aerospace Corporation правят непоправима грешка. Нещо се обърква много сериозно...

Както разбрахте в миналия брой, PC гейминдустрията вече успя да провокира производството на не една и две настолни игри по PC заглавия. Вече ви представихме WarCraft: The Board Game, а този месец сме решили да ви покажем какво са направили момчетата от Fantasy Flight по въпроса с Doom: The Board Game.

Настолната игра Doom определено би представлявала голям интерес за феновете на поредицата, както и за най-заклетите почитатели на третата част на Doom. В нея играчите имат възможността да се потопят в най-тъмните части на планетата Марс и да видят истинското противопоставяне между добро и зло. Разбира се, както и в заглавието за PC, двете сили, които ще трябва да се бият помежду си, са силите на злото и човешките същества, представени от морски пехотинци. Интересен момент е, че играчите, застанали от добрата страна, могат да играят кооперативно срещу чудовищата, които трябва да се защитават поединично. В самото начало картата е черна, като на принципа на

Fog of War

тя ще се осветява там, откъдето минавате. Сюжетът, по който се движи действието, се определя от няколко истории, които се продават с играта. За щастие, на сайта на фирмата производител Fantasy Flight има купища допълнителни сценарии, които може да се свалят и играят от феновете. Още по-яка е възможността сами да измислите сценарий, който да следвате.

Играта може да се играе от двама до четирима играчи, като на страната на добрите могат да застанат от един до трима играчи. Из картата за игра са пръснати всякакви бонуси за военните, като за съжаление самите играчи не знаят кое къде се намира. Това е така, заради Fog of War-а, който ще ви позволи да видите какво има в дадена стая, чак след като отворите нейната врата. Вътре може да има нови оръжия, амуниции, брони, здраве и др., които могат да послужат на играещите с военноморските сили.

Битките в настолния вариант на Doom са измислени сравнително лесно. За целта играчите имат

четири различни зара

Синият и червеният нанасят доста щета на противника, докато жълтият и зеленият могат да се целят надалеч. Така, както сами се досещате, различните оръжия се определят от комбинациите между тези четири зара. Пушката например използва синия и червения зар, като така може да стреля наблизо, но почти смъртоносно. За разлика от нея, снайперът използва жълт и зелен, като това му осигурява точен изстрел дори и на далечни разстояния. За сметка на това той нанася малко щети на противниците.

Амунициите се измерват с "чипове за амуниции", които се изчерпват след всеки ваш изстрел. Условието за победа в Doom: The Board Game е измислено по интересен начин. За да спечелят добрите, те трябва да намерят изхода от нивото или да изпълнят определена цел, зададена от сценария. За лошковците обаче нещата стоят по-различно. Когато те убият някоя барета, си добавят една точка, наречена „flag point". До победа чудовищата достигат, когато съберат определен брой точки (10-20).

Хубаво е, че една игра на Doom може да отнеме на играчите между 150 и 180 минути, което е сигурна гаранция за незабравими преживявания.

В кутията към Doom: The Board Game ще намерите

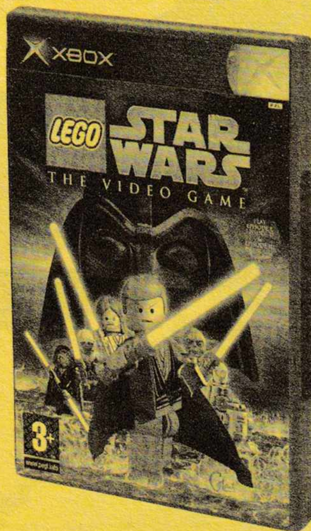
60 пластмасови фигурки

с добрите и лошите, като най-големите от тях достигат височина от осем сантиметра. Поради тази причина много от закупилите играта се оплакват, че тя е доста тежка и трудно се пренася от място на място. За това допринасят и двете дебели книжки (едната с инструкциите, а другата със сценариите), които също добавят някое и друго кило.

От критиките, които могат да се чуят по адрес на Doom: The Board Game, можем да споменем дисбаланса. Според различни експерти, когато на масата има четирима играчи, по-силни винаги ще бъдат гадовете от ада. За бройката 3 (двама добри и един лош) предимството е на страната на хората, както е и при бройката 2 (1:1). Това е породено от факта, че лошият играч може да поставя повече от един гад на игралното поле, като така, след четвъртия-петия ход може сериозно да дебалансира съотношението на силите.

Орлин Широв

CONSOLE CHEATS



LEGO STAR WARS (XBox)

За да активирате тези кодове, трябва да започнете нова игра.
След това изберете Dexter's Diner и селектирайте Enter Code.

BEQ82H = Принцеса Leia
L54YUK = Бунтовник
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Дегизиран клонинг
MS952L = Mace Windu (Episode III)
RS6E25 = Клонинг (Episode III Walker)
N3T6P8 = Клонинг (Episode III Swamp)
BHU72T = Клонинг (Episode III Pilot)
ER33JN = Клонинг (Episode III)
SF321Y = Генерал Grievous
ZTY392 = Бодигардът на генерал Grievous
14PGMN = Граф Dooku
EUW862 = Shaak Ti
CBR954 = Kit Fisto
DP55MV = Ki-Adi Hundi
A725X4 = Luminara
LA811Y = Bobba Fett
PL47NH = Jango Fett
XZNR21 = Свръх боен droid
LK42U6 = Боен droid (Geonosis)
19D7NB = Geonosian
F8B4L6 = Клонинг
H35TUX = Darth Maul
92UJ7D = Padme
PP43JX = Кралски пазач
DH382U = Droideka
EN11K5 = Боен droid (командир)
987UYR = Боен droid
KF999A = Боен droid (охрана)
R840JU = PK Droid
U63B2A = Gonk Droid
NR37W1 = Глупави Blaster-и
L449HD = Класически Blaster-и
IG72X4 = Големи Blaster- и
SHRUB1 = Четки
PUCEAT = Чаени чаши

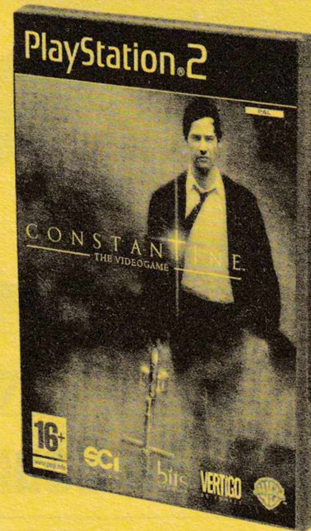


LD116B = Minikit Детектор
RP924W = Мустаци
YD77GC = Лилаво
MS999Q = Силуети



FIFA STREET (PS2)

Получавате всички видове дрехи и обувки:
Докато се намирате в главното меню, натиснете и задръжте L1 + Триъгълник. Сега натиснете Дясно, Дясно, Ляво, Нагоре, Нагоре, Нагоре, Надолу, Ляво.
Миниигрaчи:
Изберете pause. Сега натиснете и задръжте L1 + Триъгълник. Натиснете Нагоре, Ляво, Надолу, Надолу, Дясно, Надолу, Нагоре, Ляво.
Нормални играчи:
Изберете pause. Сега натиснете и задръжте L1 + Триъгълник. Натиснете Дясно, Дясно, Нагоре, Надолу, Надолу, Ляво, Дясно, Ляво.



Constantine (PS2)

Режим Големи оръжия:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете Ляво, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник.
Неограничена магия Soul Energy:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете Ляво, Дясно, Дясно, Ляво, Ляво, Дясно, Дясно, Ляво, Триъгълник, Триъгълник.
Режим Big Heads (важи за демоните):
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете R2, Ляво, Дясно, Ляво, Ляво, Дясно, Ляво, R2.
Пушка с режим за бърза стрелба:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете L2, Ляво, R2, Ляво, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Квадрат.
Експлозиви-светени бомби:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете Дясно, Ляво, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Ляво, Дясно.
Изстрелвате големи огнени кълбета:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете Триъгълник, Триъгълник, Триъгълник, Ляво, Дясно, Дясно, Ляво, Ляво, Дясно.
Неизчерпаеми муниции:
По време на игра изберете pause. Селектирайте дневника (journal). Сега натиснете Ляво, Дясно, Ляво, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Триъгълник, Триъгълник.
4PR28U = Непобедимост

PC CHEATS

Act of War: Direct Action

По време на игра натиснете [ENTER]. Сега въведете някой от следните кодове. За да го активирате, трябва отново да натиснете [ENTER] след това.

fortknox	Добавяте още $1000 към парите си
keyholemaster	Разкрива картата
ineedalltechnos	Получавате цялата техника
yeepeekaye	Ядрен взрив
bigbrother	Получавате достъп до режим „Камера"
motherrussia	Получавате танк M80
coolihaveanewcar	Получавате брониран ЦРУ-микробус
swatatyourorders	Получавате SWAT
ymca	Получавате помощ от американската полиция
greenjelly	Получавате помощ от английската полиция
bringoutthedead	Получавате линейка
duckhunt	Получавате летяща патица
blackhawkdown	Получавате SA12 ракетен снаряд

SWAT 4

По време на игра натиснете [~] или `, за да получите достъп до чийтовете. Сега можете да въведете кой да е от следните кодове:

behindview 1	Гледна точка от трето лице
behindview 0	Гледна точка от първо лице
open (името на картата)	Променете картата (вижте списъка по-долу)

Имена на картите:
MP=Multi Player map, SP=Single Player Map

MP-ABomb
MPArmsDeal
MP-AutoGarage
MP-Casino
MP-Courthouse
MP-DNA
MP-FairfaxResidence
MP-Foodwall
MP-Hospital
MP-MeatBarn
MP-PowerPlant
MP-RedLibrary
MP-Tenement
MP-Training
SP-ABomb
SP-ArmsDeal
SP-AutoGarage
SP-Casino
SP-ConvenienceStore
SP-DNA
SP-FairFaxResidence
SP-FoodWall
SP-Hospital
SP-Hotel
SP-JewelryHeist
SP-RedLibrary
SP-Tenement
SP-Training
swat_splashscene

Splinter Cell: Chaos Theory

Използвайте следния метод, за да получите достъп до кодовете в играта:

1. Стартирайте играта и си създайте профил. НЕ използвайте "DEFAULT" профила. Запаметете играта си поне веднъж, след като сте създали профила си.

2. Отворете .ini файла за вашия профил в Notepad. Можете да намерите този файл по следната структура: "Documents and Settings\YOUR USERNAME\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles". Файлът ще носи същото име, което вие сте дали на профила си в стъпка #1.

Забележка: Директорията е скрита в Windows по подразбиране. За да промените това, отворете windows explorer прозорец, изберете Tools -> Folder Options. Изберете view tab и в advanced settings, в скрити файлове и директории изберете "Show hidden files and folders".

3. Вижте кои клавиши са неизползвани, за да прикачите команди към тях. Например: "F1=", "F2=", и т.н.

Сега добавете някоя от следните команди:

Invisible 1	Невидимост
Invincible 1	Неуязвимост
ammo	Получавате муниции
fly	Режим на летене
walk	Пешеходен режим
playersonly	Замразява опонентите
health	Получавате здраве
killpawns	Изтребва до крак вашите противници
ghost	Режим No Clipping

След като прикачите командите, ще получите нещо като:
F2=Invincible 1
F3=health

Забележка: Не бива да има интервал между "=" и командата.

4. Запаметете файла и стартирайте играта отново. Изберете вашия профил. Сега по време на игра можете да използвате клавишите, които настроихте порано. Ако се придържаме към същия пример, чрез натискане на "F2" ще получите неуязвимост.



Ok, нека да започнем с най-важното – Ридик е гадно копеле. Не е лош или зъл, просто се интересува само и единствено от себе си, изграждайки стена от егоизъм, помагаща му да оцелее. Чудесно, именно такъв трябва да е всеки от нас, нали?! Целта на тези редове е свързана с факта, че, изумително за жанра си, "Хрониките" предоставят доста голяма възможност за ролеви геймплей и съчетаване на лицето зад монитора с това в него.

Също така едно walktrough мисия по мисия, както винаги, би било възможно, само ако се разпростре из цялото списание, нещо, което вие и аз знаем, че е невъзможно. Затова ще се опитам да синтезирам най-важното и любопитно от играта, което може би не сте открили. Ще започнем с един бърз поглед на оръжията – кое какво е и как се използва, ще продължим с няколко трикчета за огнестрелните и ръкопашните битки. Един кратък раздел за стелта в играта ще ви обясни как можете да я минете, почти без да вадите пушкалото си.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

За това надявайте готските ридикови цайси и да започнем с оръжията.

В хрониките е включен скромен, но ефективен арсенал. Ще ви разкажа в кратце за всяко едно от тях и плюсовете и минусите му.

Юмруци

Къде: По всяко време

Просто, но смъртоносно или просто смъртоносно, изборът е ваш. Разгледайте секцията за ръкопашен бой за повече информация.

Боксове

Къде:Aquilas Territory, Tower 17 Base

Боксовете представляват парче метал с ръкохватка, приспособена за пръстите на ръката. Заради тежестта на метала юмруците ви нанасят доста повече поражения.

Използва се същата система, както при юмруците, но можете да блокирате удари с други боксове и някои от остриетата.

Острие

Къде: Aquilas Teritory, Tower 17 Base, Recreation Area, Feed Ward

Нож ръчно производство от останалите затворници. Малко, но много смъртоносно. Използва техниките на всички останали ръкопашни оръжия. Ако противникът ви има острие или подобно, ще трябва и вие да екипирате едно, за да можете да блокирате атаките му. Всички остриета, макар и различни по размер и форма, нанасят еднакви щети. Ще можете да си купите едно в затвора от Cricket, дори и вече да имате, е добре да си го позволите, тъй като само след покупката му ще се отключат няколко събития, даващи ви достъп до цигарени кутии.

Скалпел

Къде: Infirmary

Докторски нож, предвиден за операции. Действа на същия принцип на остриетата, но нанася значително повече щети. С него ще можете да скочите спокойно и на въоръжените гардове.

Можете да го откриете само в "тайната" операционна зала на зоната Infirmary. За да влезете вътре, първо трябва да очистите Molina в двора на затвора, след това да говорите с Shabby, близо до вратите на Infirmary-то, за да ви даде кода за достъп. Влезте вътре, след като убиете двата гарда, се мушнете в първата врата в ляво.

Скалпелът е на операционния стол. Освен допълнителните щети, които нанася, скалпелът ви вкарва директно в хорър филм в стила на Хичкок. :)

Отверка

Къде: Work Pass, Mining Core

Най-обикновена отверка. Използва се за завинтване на винтчета и вадене на очи – стандартните неща.

Всъщност в играта няма да имате възможността да се срещнете с кой знае колко винтчета, така че основно ще вадите очи/наранявате опонентите си.



Повечето механици носят по една.

Бухалка

Къде: Feed Ward

Голяма, тежка, добра за трошене на глави и дори малки дроиди. Проблемно е, че е доста бавна, за това няма да ви свърши голяма работа срещу опонент с бърза атака, но ако се научите как да я използвате, няма да имате проблеми щом ви свършат амунициите. Можете или да си купите една от Monster, или да изчакате и да получите една безплатно след боя с боса в зоната.

Пистолет

Къде: Escape, Mainframe

Нормален пистолет, чийто пълнител побира 14 патрона. Поради доста ниската си скорострелност и щети няма да ви свърши много работа в напечени престрелки. Амунициите за него също така са доста редки. Най-доброто му приложение е като снайпер, поради невероятната му точност. Няколко добре поставени headshot-а могат да разрешат проблемите ви. Все пак няма заглушител и внимавайте да не привлечете нежелано внимание върху себе си, докато го използвате близо до гардове.

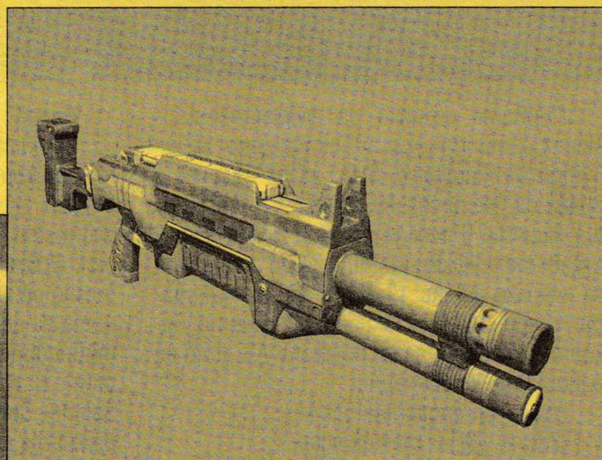
Пушка Помпа

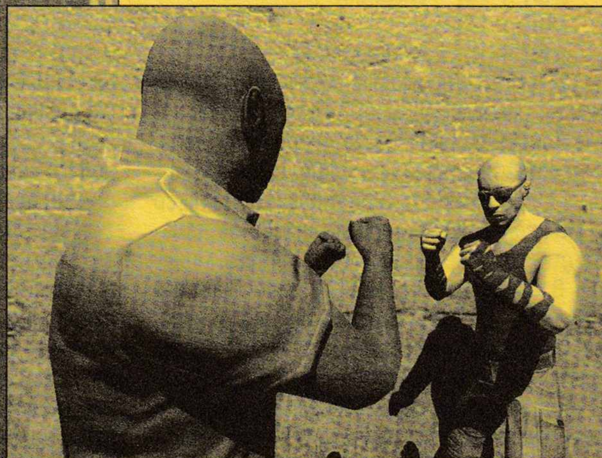
Къде: Escape, Mainframe, Crash Site

Стандартна пушка, побираща 8 патрона в пълнителя си. Най-добре се представя в близък бой. Нанася маса щети, и убива повечето ви противници с един изстрел. Към края на играта ще я използвате предимно да опуквате чудовищата.

Мекове/Тежка картечница

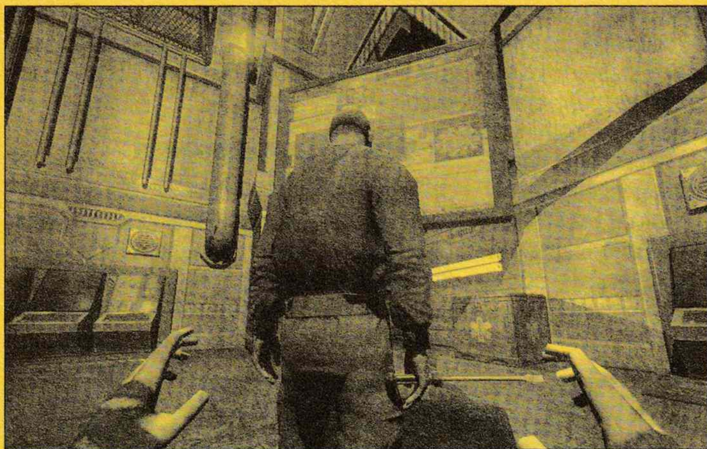
В две от нивата ще можете да подкарате по един от екзоскелетите в играта. Първият е стандартният Riot Guard, вторият е по-тежката му версия и разполага освен с картечница и с ракети. Използвайте последните срещу механизирани цели. В последното ниво ще можете да използвате и откъсната ръка на един от гардовете – ултратежка картечница, уви без мерник, но така или иначе не ви и трябва. Особено важна е за финалната битка, тъй като конвенционалните оръжия просто не могат да навредят на двата червени робота. В този ред на мисли – при първата ви среща с тежкия екзоскелет също ще можете да използвате тежката картечница, но вместо да стреляте директно по него, опитвайте се да се прикривате зад колоните и да опуквате пакетите, влачещи се над главата му по две поточни линии.

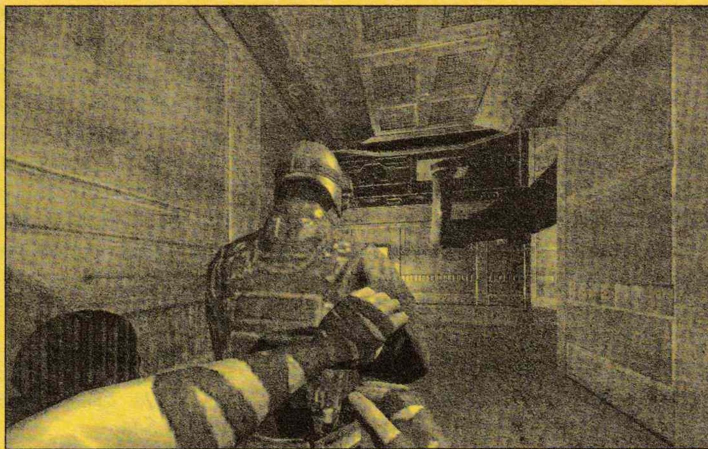




Ръкопашният бой

Юмручните тупаници играят голяма роля в Хрониките. За това е най-добре да се научите да ги използвате, правилата за бой важат както когато се биете с голи ръце, така и когато използвате бокс, бата или някое от остриетата.





Първите стъпки са елементарни – екипирайте оръжие и натиснете левия бутон на мишката (**ЛБ**), за да прраснете врага си. Натискайки десния бутон (**ДБ**), ще минете в режим на блок. Няма да получавате никакви щети, ако ви атакуват за няколко атаки. Можете да комбинирате удари, натискайки едновременно някой от клавишите за посоки и ЛБ. Ето ги основните комбинации:

[ЛБ] – стандартен удар
[ЛБ] + [W] – тежък удар
[ЛБ] + [S] – ъперкът
[ЛБ] + [A] – ляво кроше
[ЛБ] + [D] – дясно кроше

Е, след като знаем основните удари, как да спечелим двубоя? Първо, запомнете винаги да блокирате. Ако се впуснете в постоянна серия от удари, най-вероятно е да ви смажат. За това защитете се с **ДБ** и изчакайте опонентът ви да нанесе първия удар. След блока веднага минете в контраатака. Винаги започвайте с различна атака. Обикаляйте около него, за да пробиете защитата му. Следете внимателно квадратчетата с кръвта си в горния десен ъгъл – когато някое от тях е почти изчерпано, незабавно блокирайте. Ако изчакате няколко секунди, то ще се възстанови. Също така, опитайте се да прецените противника си – ако ви напада с бързи слаби удари – отговорете му със същото. Ако напада бавно – тогава ъперкътът ще ви е най-полезен.

На няколко места в играта ще трябва да се сражавате с голи ръце срещу въоръжени противници. За тези случаи има специална комбинация от движения, която можете да използвате. Доближете се до врага и започнете да го млатвате с юмруците. Най-вероятно гардът ще се опита да ви удари с приклада на оръжието си. Когато го направи, бързо натиснете **ЛБ**. Ако успеете да го направите навреме, Ридик ще хване пушката и ще отсвирите мозъка на врага. Може да се използва и докато се борите с невъоръжени противници. Отново трябва да натиснете **ЛБ** в началото на атаката му, и отново таймингът е всичко за успеха – потренирайте го малко в началните нива, тъй като по-късно това умение е безценно.

Стелт

Chronicles Of Riddick е една от малкото екшън-ориентирани игри, в които стелт елементът е не само сериозно застъпен, но и повече от добре реализиран. Освен че в някои моменти е наложително да го използвате, веднъж ако свикнете да се прокрадвате тихичко зад противниците си можете да изиграете играта в стила на класики, като Thief и Splinter Cell. Затова нека започнем с най-важните неща:

Първо, трябва да сте приклекнали, за да влезете в стелт режима. Докато сте в тази позиция, визуалният ви ъгъл се разширява, а цветовете се променят, вкарвайки ви малко по-странен night vision режим. Сега имате на разположение три нови техники – да се криете, да влачите тела и да убивате безшумно.

Започваме с криеницата. Хрониките са си тъмна игра, почти на всяка локация има доста тъмни ъгълчета, в които да се каширате. Ако сте го направили правилно, екранът ви ще стане значително по-син, това е индикатор, че докато не мръднете, не стреляте или не ви облее светлината на фенерче, сте напълно невидим за всички човеци. Само животните и ботовете разполагат със средства да ви засичат навсякъде. Също така не забравяйте, че 99% от осветителните тела в играта могат да бъдат гърмени, а мракът е първият и единствен съюзник на Ридик в повечето ситуации.

Следва криенето на телата. Това е доста важно умение, ако искате да оцелеете в повечето ситуации. Докато сте клекнал до тяло, натиснете **[E]**, за да го хванете. Оглеждайте се за сенчести помещения, които да не влизат в маршрута на гардове с фенери. Можете да използвате и умението, за да правите засади – винаги преди да вдигнат алармата при вида на труп, гардовете се суетят известно време около тялото, достатъчно да се промъкнете покрай тях или да ги изненадате с граната.

И така стигаме до тихите убийства. За да ги изпълните трябва да се доближите клекнал зад гърба на врага си. Екипирайте острие или с голи ръце натиснете **ЛБ**, за да забучите отвертката във врата му или брутално да му отвинтите главата. Бързо, безшумно и ефикасно и най-вече – безопасно.

Една забележка обаче: Врагът не трябва да подозира нищо. Ако преди това сте вдигнали тупурдията и той знае, че сте в района, няма да можете да го изненадате, дори да сте невидим. ИИ-то е много съобразително.

Престрелките

Разбира се, че не е нужно да направите всичките си фрагове с голи ръце. Имате на разположение 5 различни пушкала. За разлика от повечето FPS-та не разполагате с Х-че за мерник, за сметка на това оръжията ви имат лазерен мерник. Към карабината и пушката е прикрепено и фенерче, което можете по желание да включите. Също така с десния бутон можете да раздавате тупаници с приклада на оръжието, което е доста ефективен начин да прецаквате противници, набутали се прекалено близо до вас и единственото ефективно средство за защита в катакомбите, когато ви свършват куршумите, а зомбитата не спират да извират зад всеки ъгъл.

Останалото е доста стандартно – **ЛБ** за стрелба, **[R]** за презареждане. Имайте предвид, че амунициите ви се измерват в пълнители, а не в патрони, за това се отучете от CS навика за reload след всеки изстрел.

Все пак играта е доста реалистична и единственият ефективен начин за стрелба е зад прикритие и клекнал – това не е Doom, в който да тичате, да подскачате и да реете ракети в едно и също време.

Срещу гардовете най-добре работи карабината, а в катакомбите и пещерите помпата владее положението. Имате две срещи с големи чудовища и няколко с механизирани градове, ако имате гранати – използвайте тях. Иначе ще ви трябва адски солидно количество боеприпаси. Също така играта има auto aim до известна степен, което доста облекчава точното прицелване.

Георги Панайотов

Best Gadgets

SAPPHIRE RADEON TOXIC X700 PRO

X700Pro е хубав графичен чип. От похубавите, така или иначе. Toxic обаче прави графичните контролери просто перфектни в своя ценови клас. С това име най-големият лицензиран производител на ATI-графични платки е нарекъл технологията си за охлаждане. Ще познаете Toxic моделите по гигантските оранжеви вентилатори, които заемат площта на целия борд плюс съседния слот. Охлаждането е нужно по ясни причини – овърклокинг.

Практически ако търсите видеоускорител, с който да изцедите и последния възможен кадър от Doom 3 или Half-Life 2, няма как да подминете Toxic. Моделът платка се предлага както с PCI-Express интерфейс, така и с по-разпространения AGP. И тук не може да се мине без трибуквени съкращения, които са от особено значение за геймъра като такъв.

Говорим си за A.P.E. – Automated Performance Enhancement. Благодарение на този модул потребителят може да изпробва различни тактови честоти на паметта на видеото, без при това да рискува целостта и съществуването на ценната си покупка.

Те са тествани предварително от инженерите на Sapphire, като по този начин гарантирано ще получите точно толкова ускорение, колкото сте търсили. Термодатчици върху борда сигнализират своевременно за летални изменения в целостта на графичното удоволствие. Както и да го погледнеш, ако си геймър, не можеш без Toxic. Честно.

Sapphire RadeOn Toxic X700 Pro с 128 мегабайта струва около 200 долара.

PANASONIC SL-SX430EG-S

Тънък, лек и с приятен дизайн на корпуса. Това са отличителните черти на днешния mp3-дискмен. Няма да ви обяснявам защо трябва да притежавате подобно устройство, защото в противен случай сигурно сте пропуснали цифровата революция от последните седем години, променила из основи разбиранията на клиенти и артисти за правенето и слушането на музика.

Моделът SL-SX430EG-S може да възпроизвежда както обикновени матрични CD-та с оригиналния запис на последната тава на Ъпсурт, така и домашно приготвени копия върху CD-R/RW на по-старите неща на Eminem.

Слушалките на плейъра, без да блестят с качество на възпроизвеждането на звука, имат и дистанционно управление, като по този начин можете да оставите кръглата чинийка на плейъра в чантата си, докато през това време пред гърдите ви се мотка парчето пластмаса с бутони Play/Stop/Skip/Off you prick.

Последното е опция и можете да го получите, в случай че се откажете от включения в цената адаптор за електрическата мрежа. Въпрос на вкус – сърдити млади или прикачени към електрическата мрежа верни на принципите си юноши.

SL-SX430EG-S се продава за 130 лева.

LINKSYS WAP 11

Всички говорят за безжични мрежи, всички обясняват колко е хубаво да се ровиш в интернет зад блока, докато цъкаш слънчоглед с приятели и слънцето пече ли пече. Всички коментират колко е яко без кабели вкъщи и как можеш да си носиш компютъра от едната стая в другата, а ако имаш два, да не се чудиш откъде да опъваш жици, за да не се спъне старата ти баба, която и без това е ошашавена от потенциала и размаха на новите технологии.

Милата ти баба, ако знаеше с какво уплътняваш 11-те мегабита на уайрлеса си, щеше да се изчерви и да си спомни с умиление за отминалите дни. Всички те гледат и се чудят защо още не си постъпил като човек на място и не си разчупил оковите на консерватизма.

Комшията отгоре щял да ти ползва интернета за без пари – е, хайде сега, да не си малък. Ще си настроиш сигурността, ще пъхнеш кабела за интернета в безжичния хъб на LinkSys и след това ще напишеш благодарствен адрес до pisma@pcmania.bg. Лятото идва. Време е за игра в мрежа на слънце.

LinkSys WAP 11 се продава за 100 лева.



Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще намерите някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри" на телефона си, за да изтеглите желаното заглавие.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони на *http://wap.mtel.net*.

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net*. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

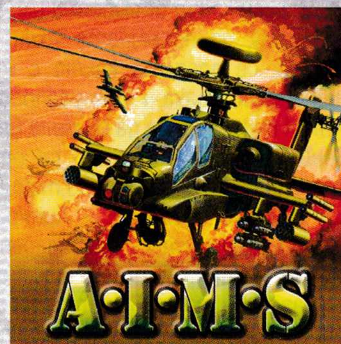
WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М–Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Играеш веднъж, играеш втори път, играеш всеки месец. Java игрите се превърнаха в търсено забавление от младото поколение, разполагащо с мобилен телефон, свободно време и поне пет лева за харчлък. Въпреки че жанровото разнообразие не е най-силната им страна, те имат своето очарование и предимства – играят ги хем тийнейджъри, хем батковци, хем какички и невръстни момиченца, хем татковците на малчуганите. Последни проучвания в САЩ пък показват, че жените над 41 години са една от новите солидни групи геймъри, чийто потенциал досега не е бил оценяван. Откровено можем да кажем, че има тенденция Java-геймингът да се превърне в масов спорт, стига масовостта на съвместимите телефони да нараства със същата прогресия, с която се появяват нови заглавия в каталога на М-Тел на адрес www.mtel.bg. Който не цъка днес на Java, утре няма да цъка никак. Демократичният му избор ще бъде да се интересува от друго – просто магията на играенето ще е избягала от него отдавна. Очарованието на мига е сега и днес, не го изпускайте…

ARCADE **71%**

СРОДНИ ИГРИ
Alpha Wing, Troopers, Siberian Strike



MOBILITY ZONE

A.I.M.S.

Жанрът на прелитащото двуизмерно самолетче или космически кораб, излъчващо просветващи точици, с които унищожава противниковите самолетчета или кораби, е стар колкото игрите. A.I.M.S. е алтернативен поглед върху този вид забавление, като в случая управляваме боен хеликоптер Apache Longbow. Разделен в девет нива, този мобилен шутър предлага възможност за обстрелване както на наземни, така и на въздушни цели. Разнообразието на арсенала се простира от картечница през самонасочващи се ракети до бомби. Летите си вие значи с Апача, взривявате танковете и артилерийските позиции по земята, а и се преследвате с другите хеликоптери във въздуха. Като цяло малко еднообразно, поради което и спорно, доколко ще ви задържи пред екрана на телефона.





Удобното при Java игрите е, че можеш да ги изтриеш супер лесно – щрак-щрак и вече е време за следващата. Този месец поиграйте на A.I.M.S., през следващия ще си намерите нещо по-хубаво.



Top Games

Най-сваляни игри от М-Тел

N	Заглавие	Издател
1	Tones of Love	Mobile Vision
2	Asphalt: Urban GT	Gameloft
3	Real Billiards	MobilityZone
4	2004 Real Football	Gameloft
5	Crash N Burn	Macrospace
6	Ion Hawk	MobilityZone
7	Splinter Cell Pandora Tomorrow	Gameloft
8	Alfa Wing	Macrospace
9	Tom Clancy`s Rainbow Six 3	Gameloft
10	Call of Duty	TelcoGames

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – април 2005

Заглавие	Издател	Цена*
Cartoon Network - Courage - Haunted House	Macrospace	4,00
Cartoon Network - The Flintstones - Grocery Hunt	Macrospace	4,00
Cartoon Network - The Powerpuff Girls - Bad Mojo	Macrospace	4,00
Cartoon Network - Tom and Jerry - Food Fight	Macrospace	4,00
Die Hard Partners	MobilityZone	3,00
Audi World Cup	MobilityZone	3,00
MahJong The Maya	MobilityZone	3,00
Real F1	MobilityZone	4,00
GodFather	MobilityZone	4,00
Yetisports	MobilityZone	3,00
Hugo - Black Diamond Fever - Part II	MobileVision	3,00
Diamond Mine 2	MobileVision	3,50
SexyTwister	MobileVision	4,00
Maze Ark	MobileVision	3,50
Prince of Persia: Sands of Time	Gameloft	5,00
Vijay Singh Pro Golf 2005	Gameloft	4,00
Solitaire	Gameloft	3.50 / 2.50**
Skate and Slam	Gameloft	4.00 / 2.50**
Rail Rider	Gameloft	2,50
Speed Devils	Gameloft	5.00 / 2.50**
Rayman Golf	Gameloft	4.00 / 2.50**
Rainbow Six: Broken Wing	Gameloft	2,50
Diamond Star (Aria Giovanni, Amy Easton, Crissy M., Veronica Zemanova)	WAP3	5,00
X-Poker (Jessy, Madeline, Pamela)	WAP3	5,00
X-Mix (Olivia, Madison, Teresa)	WAP3	5,00
X-Solitaire (Nicole, Maya, Emily)	WAP3	4,00
X-Freecell (Amanda, Sabrina, Holly)	WAP3	4,00
X-Find (Gina, Isabel, Melissa)	WAP3	4,00
Playman Winter Games	Mr. Goodliving	3,50
Battle Ships	MobilityZone	4,00
Robots	MobilityZone	5,00
Tom Clancy Chaos Theory	Gameloft	5,00
Dexter's laboratory Security Alert	Macrospace	4,00
Blade Trinity	Telcogames	5,00
Hustler Unzip	Telcogames	5,00
Hustler Poker	Telcogames	5,00
Quest For Alliance II: The Dark World	Mediaplazza	4,00
OM Kick Off	Mediaplazza	4,00
Vortex Racer	Mediaplazza	4,00

* в лева (без ДДС) ** по-ниската цена е промоционална за черно-белия вариант на игрите

ACTION **98%**

СРОДНИ ИГРИ

Big Brother The Games, Might and Magic

MR. GOODLIVING

PIZZA MAGNATE

Обичам пица. Макар че ме прави все по-кръгъл и все по-мек, неподправеният смесен вкус на шунка с кашкавал и още нещо (пресни домати например) ме кара да си мисля, че италианците все пак може би разбират от нещо повече освен да викат, крещят и да гледат трагично (или трагикомично). Pizza Magnate определено е моята игра. Първо, заради любовта ми към гарнираните пити с пипероне, ементал и гъби и - второ, защото доживях да видя икономическа стратегия, създадена за екрана на мобилния ми телефон. С помощта на клавиатурата играчът управлява бъдещето на своя ресторант за средиземноморско бързо хранене, наема персонал (келнери, бармани, чистачи, бодигард, готвач), готви (изключително важно е какъв ще е подборът на рецептите ви и използваните продукти – ако клиентът поръча калцоне и му доставят Ла Специа, естествено е да побеснее) и разнообразява обстановката (всеки добър пица-бар рано или късно се превръща в добър пица-ресторант; преди това обаче минава през първия си договор за дистрибуция на газирани напитки, през първата си ротативка и първия си заем от банката, превръщащ го в част от икономическия пейзаж на другите "успели" ресторанти). Номенклатурата от чушки, яйца и кашкавали се състои от 45 артикула плюс 15 "готови" продукти – кетчуп, горчица, запечени картофи с кашкавал и шунка, зелена салата с яйце (последните са произволно цитирани от истински менюта и ги няма в играта, споко). Продължавайки подпирането с реалността, Pizza Magnate ви запознава и с друг измерител на автентична реалност – мутрите. Щом почнеме да храним повече граждани и гражданки, при вас ще дойдат добри момчета, които да ви предложат сделка, на която да не можете да откажете. Мога да продължа да разказвам за тази игра още и още, но ви запазвам удоволствието да се преборите с конкурентите за титлата "Най-вкусно, мазно и сочно парче пица" в кампанийния режим или като отделна мисия. Вкусно.

ACTION **84%**

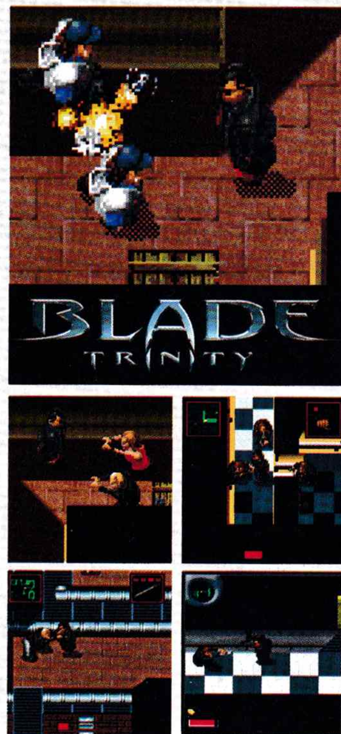
СРОДНИ ИГРИ

Prince of Persia, XIII, Splinter Cell, Damage San, Rainbow Six

TELCOGAMES

BLADE TRINITY

Блейд е не просто филмов герой – той е икона на забавлението в наймрачния му вид. Историите за вампири са толкова модерни в момента, че не е учудващо как Telcogames пускат своя мобилна версия за сблъсъка между вампири и хора по повод на преминалия преди около месец-два филм "Блейд Троицата". Задачата ви е с меч, чесън и сребърни куршуми да унищожите вампирската заплаха, тегнеща над земята, след като кръвопийците успяват да пробудят архивампира. Той, от своя страна, е зажаднял за кръв и смуче ли смуче мирни граждани, борейки се за каузата на свободното кръвопролитие за всеки. Перспективата за игра е от птичи поглед, като се движим по коридори, влизаме в затворени пространства и гледаме вампирите да не ви нахапят и изсмучат. В помощ естествено се включва и красивата Абигейл, позната от филма. Като цяло потенциалът на това заглавие е безспорен, ако не беше посредствената на моменти графика. Забавната история и битките с вампири не могат да компенсират усещането за разочарование. Въпреки това истинските фенове ще прегълтнат малките кусури.



Здравейте, скъпи читатели. През този месец в българското Интернет пространство се случи изненадващото за мнозина, но очаквано в известна степен затваряне на фрий сървърите и ограничаване на ширещата се софтуерна слободия. За пореден път PC Mania беше една крачка преди всички и започна дискусията за пиратското съдържание и неговите измерения още преди няколко месеца. Но сме скромни и дори носим на критики – както е видно от писмото на месеца. Конструктивизъм преди всичко, дами и господа.

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

КРАЯТ НА АФЕРАТА

Здравейте, журналисти от (все още) най-доброто списание за компютри в България, и в частност вие, уважаеми г-н Бойчев.

От много време насам купувам и наблюдавам списанието ви, както и станалия скандален ваш форум. За това какво ми е мнението, за постъпките на скромния ви колектив и в двете институции, няма да говоря. Само ще кажа, че въпреки че съм надраснал сериозно възрастовата граница, според мен не вие излизате прави в споровете с хората, които единствено ги е грижа за списанието ви. Неправилно е и да се отнасяте така грубо с всеки опитал се да надигне глас срещу очевидни глупости, свързани с изданието. Няма да продължавам, защото няма да има смисъл – все едно говоря на стената. Все едно ще си знаете.

В един от малкото ми почивни дни напоследък и разцъкване на европейския сървър на Дедовото (за това явление ще говоря по-нататък), тъй като вкъщи играта ми не е легална (за това също ...), с бодра стъпка и фас в устата аз закупих новия ви брой (4/2005) и започнах да разлиствам. Изненадах се от класацията – "дрогата" World of WarCraft, все повече е близо до момента, в който ще загуби лидерството от очевидно по-постоянния Уъркрафт, а наистина уникално добрата игра KOTOR 2, им диша във врата. Директно след тях еврофутболците и другите фенове са подредили спортния фаворит Football Manager 2005. И хоп – кой се оказва на 5-то място – любимата ми игра SC:BW. Евалата на феновете, евалата на признанието на осемгодишния гигант. Продължавам с прелистването и попадам на рубриката "Писма". Чета си аз, съгласен с някои неща, несъгласен с други, и гледам писмо, свързано със СтарКрафт. Зачитам се – човекът има право. И поглеждам отговора. Става ми откровено тъжно и гадно.

Вие хора сте в този бизнес отдавна. До скоро мислех, че сте единственото издание, имащо представа що е то гейминг в БГ и по-принцип. Г-н Бойчев, изказването ви не показва такава позиция. Твърденията ви са, че Бруудуор се играе единствено поради липсата на сносни компютри. Така де – а как тогава аз , който имам nForce2 Ultra400 дъно, 1GB RAM, FX5700 видео, Creative SB audio + Creative 5.1 speakers, я играя? Може би съм умствено изостанал? А как тогава най-просперираща нация в света (и водещата в гейминга) корейците, имат играта за национален спорт и двубоите от тамошните лиги се следят от стотици хора в залата, и от милиони по телевизията, където и коментатори следят играта. Като е толкова умряла играта, как така още се провеждат турнири (да не казвам на какво ниво), а феновете не спират да теглят карти и риплеи? Но не, Battle for Middle Earth, която дори я няма в класацията ви, излезе по-добра? Как не осъзнахте същинската истина в правенето на игри – истински хубавите игри се правят с кеф от създателите си за феновете и не спират да се играят, въпреки това колко грозна е графиката им. А има и игри, които се правят от евтини чиновници, закупили правата за три филма и осем сериала. Перфектната графика и физика не значат нищо без подходящата атмосфера. Атмосфера, която такива чиновници и да искат, не могат да създадат. Накрая най-смешното нещо беше как се опитахте да затапите горкия тинейджър, сравнявайки гейминга и литературата. Е да, ама Паисий още се учи, както и Вазов, както и класиците. И така трябва. Новите течения, които са по-далеч от моралното възпитание на младежта, трябва да са си за тези тинейджъри, които са решили, че могат да открият нещо в книгите. Другите нека гният. А вие г-н Бойчев, трябва да осъзнаете, че не само глупави тийнейджъри четат списанието ви.

Накрая искам да завърша с още нещо: все по наболелите теми за конзолния гейминг и пиратството.

1. В конзолния гейминг няма нищо лошо. Който го предпочита, да го играе. Но истината е, г-н Бойчев, че списанието ви се казва PC Mania, а не ГеймМания. Феновете, които искат конзолната рубрика да я няма, са прави, че от ваша страна е откровено нагло само заради това, че конзолите са популярни сред децата на по-богатите родители, дето могат и някои други скъпи играчки да им купуват, да отнемате страниците от хората, които предпочитат да се насладят на нормална игра (голяма резолюция, по-силен звук) на компютър, която е нещо повече от джъмп&рън или екшънче за конзола (играх Цивилизация 2 с джойстик на ПСХ, мислите ли, че усетих нещо от кефа на играта). А така удобните джойстици могат преспокойно да бъдат заменени с един геймпад, три пъти по-евтин от ПС2. Да, наистина компютърът е по-скъп и не може да бъде закупен само за игри, но за качеството се плаща.

2. И като говорим за плащане, стигаме и до най-наболялата тема – пиратството и фрий сървърите. Едно е ясно – сървърите трябва да се спрат и да се вкара ясната идея в главата на населението, че когато пиратстват, вършат престъпление. И все пак, как мислите, че е възможно един родител да дава по 80 лв., всеки път, когато детето му е решило да си купува игра? В такъв случай игрите остават отново за отбрани хора. За другите, тук-таме по някое заглавие и тва е. Еми не става – и както в Европа и САЩ има нелегално пиратство, за хората които не могат да си позволят игрите, така и тук ще го има.

С уважение

Делян Петров <lemon_pye@abv.bg>

Благодаря, Деляне. Мисля, че няма да постигнем консенсус за Дедовото, тъй като говорим за две фундаментално различни схващания за игрите като такива. Моето е може би малко по-радикално. Относно разсъжденията ти в точка 1 и точка 2 не мога да се съглася с теб. Разсъжденията ти за име – Coca-Cola продава и Sprite, нали? Компютрите са по-висши машини и никога това не е било оспорвано на нашите страници. Просто носенето



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

на вода от десет кладенци за отричането на конзолите като такива е безсмислено. И стига с тези робинхудовски намеци за децата на "богатите" и "бедните". Това ти разделение има пряка връзка с изказванията за пиратството – проблемът не е в това дали родителите ще могат да извадят пари, за да купят на децата си едно заглавие за 80 лева на месец. Проблемът е в създаденото усещане за свобода, при която стоката "интелектуален" продукт е обезценена и в съзнанието на играещите. Да, тя струва скъпо, но и да – когато си гладен, не крадеш сандвича на другарчето, нали?

А ЕДНО ВРЕМЕ...

Здравейте, екип на PC Mania,

*Много здраве на всички ви от един ваш отдавнашен почитател, отдавнашен или не, вече минаха поне 5-6 години, от когато аз купувам вашето списание. Списание може би можеше да се нарече някога, но днес то все повече започва (поне по моето скромно мнение) да се оприличава на един, как да го нарека – каталог може би или нещо от този тип. В момента, в който аз Ви пиша писмото, при мен са всички (без един-два) броеве от 2000 г. насам (че и по-стари). И като гледам, вие наистина се опитвате да вървите напред, напред към Европа, Евросъюза и всичко останало там. Така както си вървите, вие един вид затъвате, на вас може би не ви прави впечатление, но затъвате приятели, комерсът един вид ще Ви погуби, или да се изразя по-ясно – списанието печели все повече пари и дава все по-малко от себе си – тоест авторите. Нали все повече се говори за програми и тем подобни неща, които да премахват невероятно дразнещите реклами и всякакви банери от сайтовете. Е, моя милост смята, че вашето списание наистина се нуждае от една такава, а може би и от цял пакет програми. То хубаво една, две, три реклами – кеф да ти стане, ама когато нещата отиват към 25-30 и то повечето на секви тъпотии – е извинявайте обаче е*аси работата, е*аси списанието. Защо поне не се опитате да правите списанието като в добрите стари времена (евала на старите броеве). Смалете го тоя шрифт малко бе хора, статиите са изключително кратки, нахвърляни са без почти никаква мисъл (не всичко обаче) и аз не мога да разбера дали ви мързи да пишете или какво. Абе не знам другите българи, които ви четат какво мислят по въпроса, но лично аз мисля, че хубавите игри заслужават хубави, големи и подробни статии. Вас просто ви мързи уважаеми автори или по-лошо – вас ви интересуват само парите, които ще гушнете. Много извинявайте, обаче вашето списание не го бива въобще – добре, че поне ги има жълтите страници, та да има за к'во да го купувам. Защо веднъж и завинаги не разберете, че истинските играчи не се нуждаят от тия кодове смотани. Имам препоръка – не пишете за некви тъпи игрици, ами вместо това пишете по-подробни (разбира се, изпълнени с чувство) статии за "големите" игри. И наистина давайте вашето лично, обективно и професионално мнение, а не рецензия от 50-тина реда. Защо ли съм останал с чувството, че се имате за нещо повече от другите.*

И още веднъж голямо ЕВАЛА, този път на Стоян Спахиев – човече, правиш лудница в статиите ти за hardware (ех, само да бяха и по-дълги). Дайте място на човека да развихри потенциала си вместо да ми кичите тия кодове и секви простотии. Дръжте се заедно и ще успеете да станете отново това, което бяхте в едни отминали времена.

RAMPAGE a.k.a. f1start
<martinlogan@mail.bg>

Ехх, едно време доматите какви бяха червени-и... червени-и... червени-и-и... Сещам се за един стар виц, в който ставаше въпрос за едни пенсионери, разправящи за младостта си. Няма значение какво казваше първият, вторият обаче заключаваше: "Водих внучето на цирк – магьосниците бяха същински педерасти. Едно време какви педерасти имаше – същински магьосници..." Гледай напред, приятелю. И рекламата всъщност не е много. Търсим още.

BEST FREE SOFT

програмите са на диск 2

Visualizer Photo Resize

site: http://www.freeimagebrowser.com/
size: 2.2 MB
version: 2.3
OS: Windows ALL

Ако сте притежател на дигитална камера и/или просто се нуждаете от програмка, с която да правите картинки от големи в малки и обратно без да ползвате мощни и сложни програми, вашият избор се казва Visualizer Photo Resize. С нея се работи много лесно – указвате фолдера с картинките, задавате колко на колко пиксела да станат, избирате нивото на компресия, къде да отидат готовите файлове и... воала! Ако пък искаме, преди това може да направите леко промени – да ги обърнете по хоризонтала и вертикала, да ги кропнете и/или завъртите, както и да обърнете цветовете (invert) или да ги направите черно-бели и дори да ги изпратите по мейл. Всичко това с няколко движения и клика на мишката, благодарение на гореспоменатата програмка.

UltimateZip

site: *http://www.ultimatezip.com/*
size: *2.5 MB*
version: *3.03*
OS: *Windows 2000/XP/2003*

Ако трябва да сме честни, UltimateZip е просто безплатна (за некомерсиална употреба) версия на WinRAR или WinZip. Програмата изглежда, има функциите и работи точно като тях. Поддържа форматите zip, rar, ace, bh, cab, jar, lha, lhz, gzip, tar, bzip2, arc, arj, xxe и uue, като ограничението за големините на правените файлове може да е повече от фрапиращите 4 (четири) гигабайта, или иначе казано архив с големина над едно еднослойно DVD! Освен това тя поддържа 256-битово кодиране с алгоритъма AES, интегрира се с шела на Windows, прави саморазархивиращи се файлове, има функция repair, архивиране и пращане по мейл, делене на парчета с указана от вас големина и останалите функции на платените си побратими. Предимството ѝ е, че е freeware и е голяма само 3 MB. Като екстри към нея вървят 39 скина за тулбара и подарък Skin Creator за правене на колкото още искате такива.

Tidy Start Menu

site: *http://www.tidystartmenu.com/*
size: *0.45MB*
version: *1.4*
OS: *Windows ALL*

Ако след натискане на бутончето Start, се показва едно безкрайно меню, в което цари пълен хаос, бави намирането и пускането на еди-коя-си програма, не се отдавайте на безсмислен труд – кашата можете да оправите с няколко клика и благодарение на Tidy Start Menu. Тя е осъществена много леко, оригинално и приятно. Инсталирате програмата, пускате я и стъпка по стъпка ги оправяте – избирате коя част от Start>Programs в коя група да отиде (готови са групите Office, Utilities, Games, Entertainment, Internet, Programing, Graphics, Security и Other) с помощта на отметка стигате до последното, указвате къде да се направи бекъп на предишния вариант на менюто ви и сте готови. Разбира се, тази операция може да продължи до пълно нагласяне по ваш вкус. Като резултат от тези действия получавате едно подредено и спретнато меню, в което всичко се вижда, намира и пуска с един поглед и клик.

NexMander

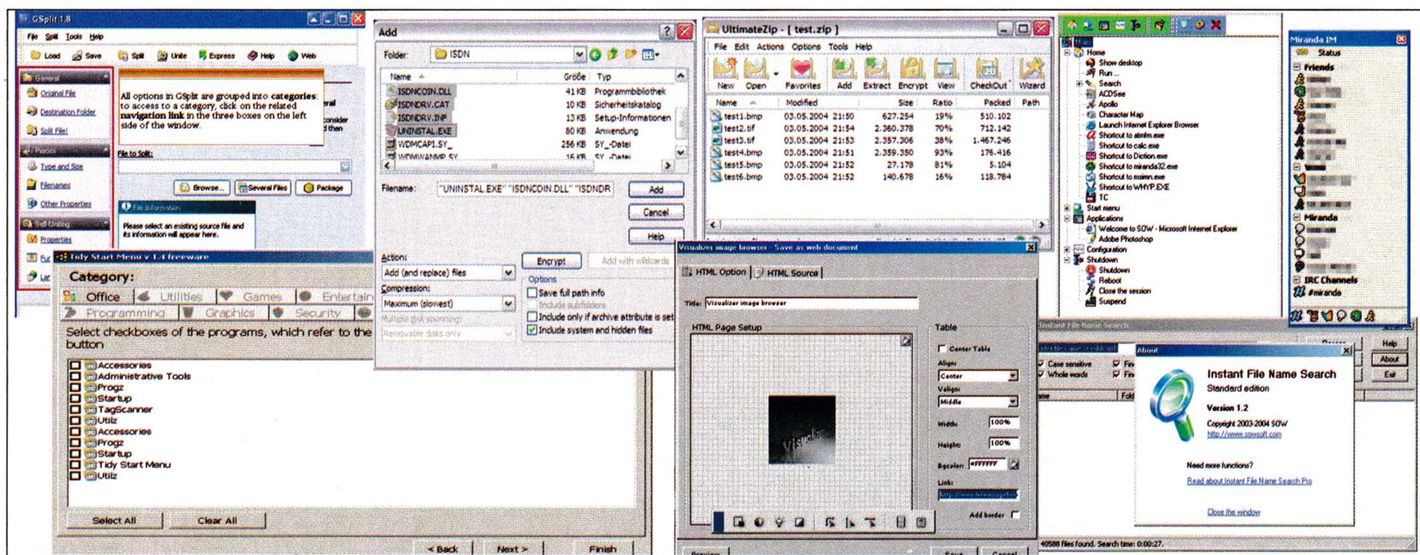
site: *http://www.almighty-dub.com/*
size: *2.51 MB*
version: *0.6*
OS: *Windows 2000/XP/2003*

Ако Tidy Start Menu не ви допадне и/или не оправи кашата, идваща след натискане на бутона Start, не унивайте – предлагам ви и друго решение. То се казва NexMander. Неговата идея е да е тулбар, заместващ ползването на част от стандартните такива в Windows – quicklaunch bar, control panel, start menu и подобни. Това приложение ги обединява в едно малко панелче, което с един клик "разгъвате", намирате и пускате нужната програма или меню и с още един клик минимизирате. Разбира се, кое точно да присъства в NexMander, е напълно под ваш контрол – след инсталиране указвате кое да прихване програмата и кое не, а и може да добавяте и махате всяко от тях впоследствие.

GSplit

site: *http://www.gdgsoft.com/*
size: *1.3 MB*
version: *1.8*
OS: *Windows ALL*

Не може да не ви се е налагало да разделите голям файл на един или няколко по-малки. Било то, за да запишете един гигабайтов филм на два диска, да нарежете песен на парчета по 1.44 MB, които да качите на дискети, да го пратите по-лесно по електронна поща, или просто да избегнете наскоро въведеното ограничение от максимална големина 100 мегабайта по .bg пространството. Не се чудете с



какво – направете го с GSplit. Програмката, поддържа разделяне на два типа парчета. Единият е наречен Spanned и дефакто е деление на части, чийто размер се определя от големината на устройството, което ще ползвате – дискета или zip диск. Другият вариант е вие да укажете файла на колко големи парчета да бъде разделен – ако ви трябват за CD, им казвате да са по 700 MB например. Настройките са малко и лесни за разбиране. Интеграцията с Windows Explorer е стопроцентова – кликате на файл и директно казвате да се раздели на части, големи по еди колко си kb/mb/gb. Съпортвам се и много екстри като например самообединяващи се части и обработка на няколко файла едновременно.

Instant File Name Search

site: *http://www.sowsoft.com/*
size: *0.5 MB*
version: *1.2*
OS: *Windows ALL*

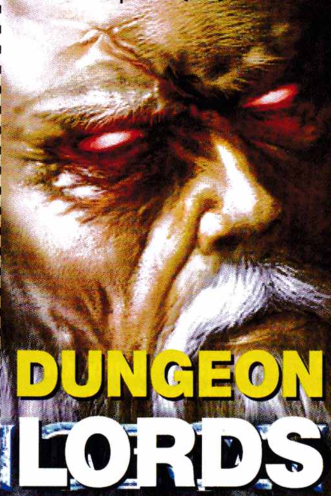
Instant File Name Search (IFNS), както може да се досетите от името ѝ, е програма за моментално търсене и намиране на файлове по име от вашия или други компютри (ако сте в локална мрежа и не е забранен net search). След като инсталирате и пуснете програмата, тя сканира дисковете ви и прави каталог с имената на файловете. Действие, което се повтаря при всяко пускане, но само за промени в каталога. Когато напишете ключова дума в тази база данни, се прави едно бързо търсене и се връщат резултати. Поддържат се така наречените булеви операции (and, or, not). Докато разглеждах и тествах програмата, нещо ми се струваше познато, а след като пуснах Total Commander (TC), установих, че търсенето в него е почти едно към едно сложено в Instant File Name Search. Както и да е... Ако ползвате TC, подминете IFNS, ако ли не, го инсталирайте.

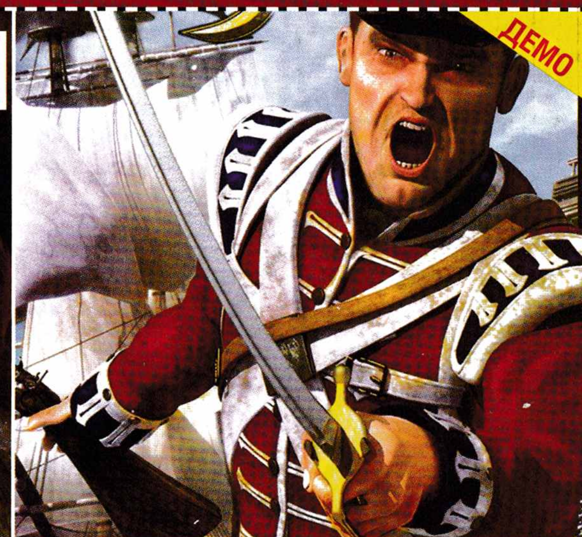
Miranda IM

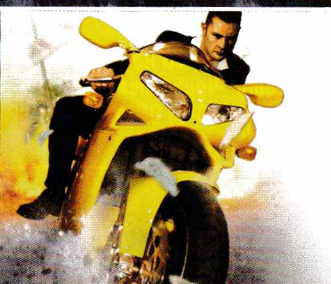
site: *www.miranda-im.org*
size: *0.9 MB*
version: *0.4 Final*
OS: *Windows ALL*

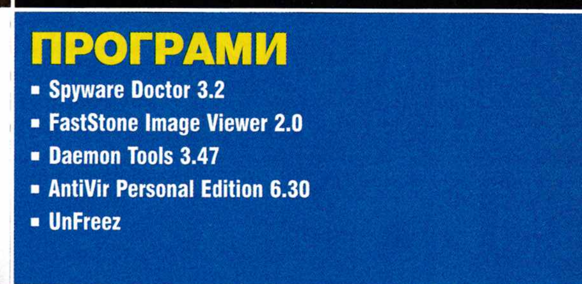
Няма защо да се обяснява какво е Miranda, нали? Ако все пак ви звучи като газирана напитка, отворете си PC Mania, брой 2 от 2003 година на жълтите страници и наваксайте пропуснатото. Ако сте потребител на Мирандата, мога само да ви зарадвам – оправените бъгове са над двадесет, а подобренията са доста повече. Няма смисъл да изброявам нито едните, нито другите, най-малко поради популярността на мирандата – според последни данни – тя е свалена над един милион пъти само от официалния сайт, за първите 5 дни след пускането ѝ.

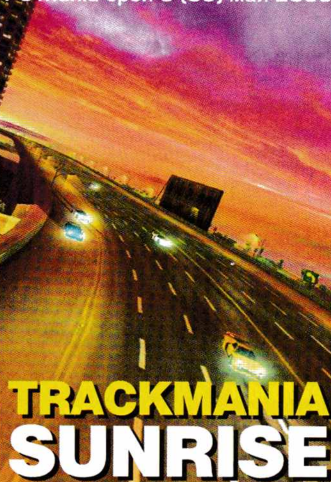
-=pc.mania.yellow.pages.team=-



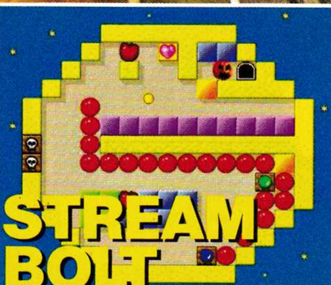


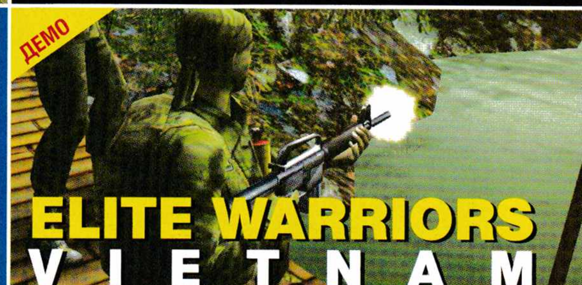


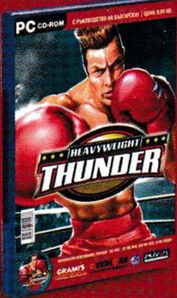












Първото изречение на играта ....

е: ....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):

....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.



5/2005 CD#1

PC Mania брой 5 (85) май 2005

ИГРИ

Imperial Glory - RTS
Dungeon Lords - RPG
Taxi 3 - Racing

ТРЕЙЛЪРИ

Tekken 5
Matrix Online

ПРОГРАМИ

Spyware Doctor 3.2 – Премахва spyware, adware и троянски коне. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
FastStone Image Viewer 2.0 – Разглежда, конвертира и редактира графични файлове. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
Daemon Tools 3.47 – Създава виртуално CD/DVD за пускане на имидж файлове с разширения iso, bin, nrg, ccd. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir Personal Edition 6.30 – Антивирусна програма, безплатна за домашно ползване. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
UnFreez – Най-малкият аниматор на gif-изображения (28КБ). Работи чрез техниката drag&drop. tnx - Методи Велков :-) ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware



5/2005 CD#2

PC Mania брой 5 (85) май 2005

ИГРИ

Elite Warriors: Vietnam - Action
TrackMania Sunrise - Racing

ЦЕЛИ ИГРИ

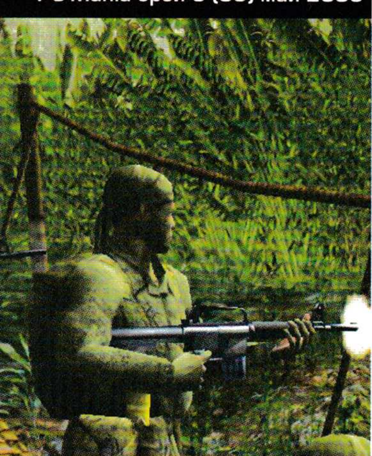
The Hacky Sack Game - Sport
Iter Vehemens ad Necem - RPG
Streambolt - Platform Shooter
Pacmaniac - Arcade

ТРЕЙЛЪРИ

Auto Assault
Boiling Point
Cold Fear

ПРОГРАМИ

Visualizer Photo Resize · UltimateZip
Tidy Start Menu · NexMander
GSplit · Instant File Name Search · Miranda IM





Може да си изрежете обложка за дисковете!

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (85) МАЙ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.



Серията която преоткри историческите стратегии в реално време сега ви предлага ново епично приключение - нов и по-мощен интерфейс ще ви предложи тоталният контрол както никога до сега. Преминете през цялата човешка история водейки вашата цивилизация през 12 000 години на завоевания.

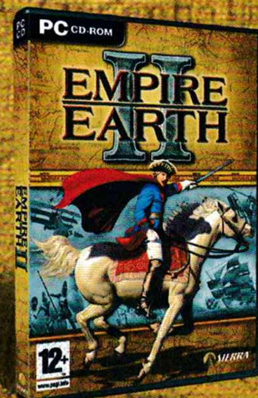


Неизмерим обхват
Контролирайте над 500 уникални единици и сгради през 12 000 години на победи и загуби.

Безпрецедентен контрол
Реално-времевата Картина-в-картината създава едно ново ниво на управление в играта.

Ненадминат реализъм
Създайте тактика, отговаряща на непрекъснато сменящите се сезони и разпадащо се време.

EMPIRE EARTH II



WWW.EMPIREEARTH2.COM
WWW.PULSAR.BG













